PC WORLD VIETNAM
05.2009 66

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ [illegible] CHUYÊN SA[illegible]AME VÀ GIẢI TRÍ

www.pcworld.com.vn

Thế Giới Game

ĐẠI CHIẾN KHÔNG TRUNG

TOM CLANCY'S HAWX

TẶNG THẺ GAME MU & GE

Giá: 14.000 đồng

ĐỒ HỌA ĐỈNH CAO

GAMEPLAY ĐỘC ĐÁO

ÂM NHẠC TUYỆT ĐỈNH

ĐÃ CÓ MẶT tại Việt Nam

BÁ CHỦ THẾ GIỚI

*"**Vinh quang**, **Danh vọng** và **Quyền lực** đang chờ đón bạn trong một tuyệt phẩm của nhà thiết kế game huyền thoại Hakkyu Kim cùng hệ thống phân chia cấp độ mà bạn chưa bao giờ trải nghiệm ở các game online khác. Nhiều thách thức đang cần bạn chinh phục trong những vùng đất của **Huyền Thoại**, của **Sức Mạnh** ..."*

FPT ONLINE IAHGames HanbitSoft imcGAMES

GE.GATE.VN

Bản quyền thuộc về IMC GAMES | Phát hành độc quyền bởi: FPT ONLINE

THÁNG 05.2009 - SỐ 66

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh, Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân, Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa, Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

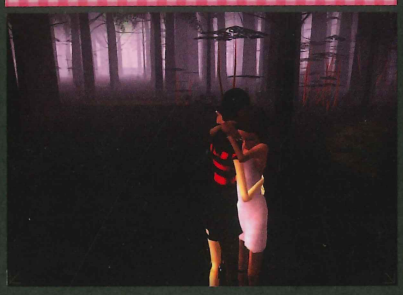
VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Thế Giới Game
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU



14 Ceville – Đổi thay
16 Watchmen: The End Is Nigh – Siêu anh hùng đại chiến
18 Demigod – Cuộc chiến á thần
26 Red Alert 3: Uprising – Nổi loạn
30 Wanted: Weapons of Fate – Vũ khí định mệnh
32 The Maw – Chàng khổng lồ tham ăn
33 Wheelman – Quái xế
36 The Path – Đường về
37 Tom Clancy's H.A.W.X – Đại chiến không trung
40 Fallout 3: The Pitt – Địa ngục nô lệ
46 Star Ocean: The Last Hope – Hy vọng cuối
50 Guitar Hero: Metallica – Quái kiệt metal
53 Guilty Gear 2 Overture – Biển lửa Illyuria
54 Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time – Tiếng vọng thời gian
56 Rune Factory Frontier – Cuộc sống nông trại
58 LIT – Cạm bẫy
59 Cooking Mama World Kitchen – Khéo tay vào bếp
62 Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure – Truy tìm bộ giáp huyền thoại
64 DragonBall Evolution – 7 viên ngọc rồng
65 Metal Gear Solid Touch – Chiến công cuối cùng
66 Rolando – Xứ sở Rolando: Lăn cùng thế giới vui nhộn
67 Real FoolBall 2009 – Cầu trường sôi động

DÒNG CHẢY GAME

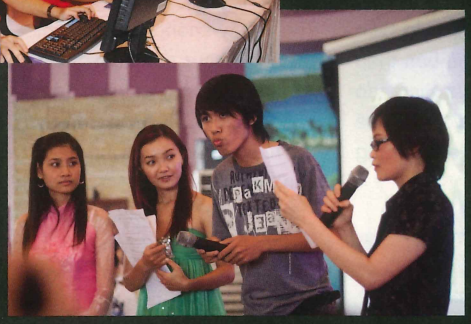
4 Tin nước ngoài

7 Tin trong nước

8 "Offline" Tru Tiên cùng Alex

10 Granado Espada - Bá chủ thế giới: Nóng từ cuộc chiến song ngữ

12 Đại Hội Thể Thao Châu Á Trong Nhà (AIG) lần 3: Luật thi đấu và hệ thống CNTT



SẮP PHÁT HÀNH

68 Ninja Gaiden Sigma 2 - Bộ ba ninja diệt quỷ

70 Sacred 2: Fallen Angel

70 Terminator Salvation

70 Fight Night Round 4

71 I Am Alive

71 Transformers: Revenge of the Fallen

71 Wii Sports Resort

TRỢ GIÚP

77 Nghệ thuật săn boss Đại Hoàng Kim

80 Cài đặt game di động Java

82 Một số kinh nghiệm chơi game bắn súng nhóm

83 Hỏi & đáp

PHẦN CỨNG

72 Thể hiện tài năng với MetalStrike Pro

73 An toàn cho game thủ

74 Hấp dẫn "cái nhìn"

75 Di động & kết nối

76 Game song hành giải trí

SÂN GAME

84 Những nhân vật "mascot" bất tử

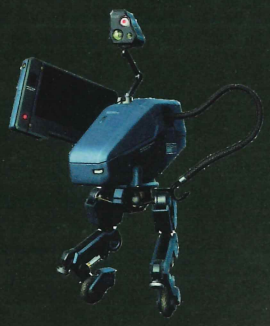
86 Kẻ không còn "kinh dị" với Resident Evil

88 11 robot bạn không thể xem thường

90 Square Enix: Lịch sử từ những điều kỳ diệu

92 Những game được port & remake đáng thất vọng nhất

94 Làng game và những khoảnh khắc khó quên (phần 1)



TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

Để tra cứu nhanh bài viết đã in trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90, thực hiện tương tự cho A và B*. Tương tự, để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ www.pcworld.com.vn/XXXXX, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

Nintendo DSi gây sốt khắp nơi

Máy tay cầm thế hệ mới nhất của Nintendo là DSi đã tiêu thụ được hơn nửa triệu máy chỉ trong 2 ngày. Theo ông Satoru Iwata, chủ tịch Nintendo, DSi đã tiêu thụ được hơn 300.000 máy tại thị trường Mỹ. Thị trường châu Âu cũng tiêu thụ thêm 300.000 máy chỉ trong 2 ngày đầu tung ra thị trường.

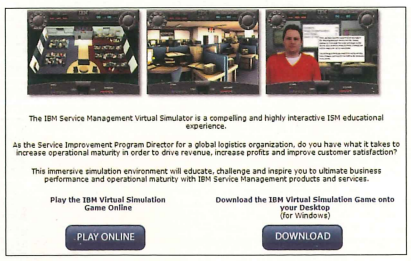
Kể từ khi phát hành vào 3/4/2009 cho thị trường châu Âu, DSi đã trở thành 1 trong 4 máy game có sức hấp dẫn nhất tại Anh. Mặc dù gặp khá nhiều khó khăn trong việc tổng kết số lượng của 2 ngày đầu xuất hiện, nhưng bảng xếp hạng ChartTrack cũng đã chính thức xác nhận Nintendo đã tiêu thụ được hơn 92.000 máy DSi tại Anh. Bên cạnh việc bán lẻ tại các đại lý, DSi tiêu thụ ngày càng tăng nhanh nhờ hệ thống bán hàng qua mạng, kể cả các đơn đặt hàng từ trước. Hiện tại, Nintendo DSi chỉ xếp sau các "lão làng" PSP, PS3 và Nintendo Wii tại thị trường Anh. Chiếc máy này đã đánh bại cả "người tiền nhiệm" là bản Nintendo DS Lite về doanh số ngày đầu phát hành. Đại diện của ChartTrack cho biết, đã rất lâu thị trường Anh mới chứng kiến lễ ra mắt cực kỳ hoành tráng cho một máy game. Sự xuất hiện của Nintendo DSi cũng chính là động lực thúc đẩy các game dành cho hệ máy này tăng doanh số.

Trong một buổi họp báo gần đây tại Nhật, ông Iwata cho biết, Nintendo hiện chưa có kế hoạch giảm giá cho cả Wii lẫn Dsi vì đây là 2 hệ máy có giá bán thấp nhất trên thị trường giải trí. Cũng trong buổi họp báo, nhà thiết kế tài ba của Nintendo cũng như của thế giới nói chung - ông Shigeru Miyamoto tiết lộ, hãng đang có kế hoạch đưa DS hoặc DSi vào các trường học tại Nhật. Miyamoto cho rằng Nintendo DS không chỉ phục vụ nhu cầu giải trí mà còn rất có ích cho giáo viên trong việc hướng dẫn học sinh tham gia ngoại khóa. Máy DS hiện có khả năng dẫn đường bằng âm thanh, thu thập bản đồ và các tiện ích khác. Theo nhiều nhận định, máy Nintendo Wii đang có chiều hướng giảm doanh số trong thời gian gần đây tại Nhật.

Được biết, các game của hệ máy DS Lite trước đây đều có thể sử dụng cho máy DSi hiện tại. Ngoài thiết kế màn hình lớn và sáng hơn, DSi còn tăng cường thêm 2 camera và khe cắm SD cho lưu trữ.

IBM VSIM: Game cho doanh nghiệp

IBM và một công ty đối tác G2G3, trong tháng 3/2009, đã công bố một trò chơi mô phỏng nghiêm túc dành cho giới kinh doanh mang tên "IBM Service Management Virtual Simulation" (viết tắt IBM VSIM). Trò chơi này mô phỏng 3 cấp độ trưởng thành về năng lực quản lí dịch vụ (service management) của 1 doanh nghiệp. Người chơi có thể chơi theo 2 cách: chỉ mở game và đi lòng vòng để xem và tham khảo 3 cấp độ trưởng thành của doanh nghiệp hay chơi 2 vòng game mà trong đó sẽ áp dụng các qui trình và xử lý các vấn đề liên quan đến sản phẩm. Người chơi sẽ tìm hiểu và chạm trán với những vấn đề mà các nhà quản lí doanh nghiệp (CEO, CIO) đang gặp phải. Bạn có thể tải và chơi "offline" (có hạn chế thời gian) hoặc chơi trực tuyến; tham khảo: *www.g2g3.info* và *www.servicemanagementcenter.com*.



Game mới cho hệ máy cũ

Dù kỹ nghệ và văn hóa game có phát triển như thế nào đi nữa, vẫn tồn tại cái "gu" chơi game kinh điển (classic) hay những trò chơi phát triển dựa trên các trò chơi kinh điển. Trong nhiều năm qua, khi các hệ console mới phát triển, không ít hãng đã tái phát hành các tựa game cũ trên các hệ máy mới. Gần đây, XSEED Game đã đưa Retro Game Challenge lên hệ Nintendo DS- một bộ sưu tập nhiều game nhỏ, gợi nhớ đến thời "hái nấm", "phá đảo" trên hệ máy Famicom. Vậy còn game mới cho các hệ máy cũ thì sao? Mặc dù chúng không còn được các hãng chính thức hỗ trợ nhưng các nhóm phát triển độc lập đã tiếp tục giữ vững nguồn cảm hứng này và tạo ra những tựa game mới cho những chiếc máy lỗi thời. Năm game gần đây được "trình làng" bao gồm: Glider (hệ máy NES, *www.retrousb.com*), Zaku (hệ máy Atari Lynx, *www.zaku-lynx.com*), Actionauts (hệ máy Atari 2600, *www.robfulop.com*), Pier Solar And The Great Genesis (hệ máy Sega Genesis và Sega CD, *www.piersolar.com*), Onside Complete Soccer/PowerSlide (hệ máy 3DO, *www.gooddealsgames.com*). Giá công bố của các game này không hề "bèo". Trừ Zaku (chưa biết giá), 4 game còn lại đều bán lẻ từ 35USD trở lên!

A320: "PSP" của Trung Quốc

Đây không phải tên chiếc máy bay do hãng Airbus sản xuất mà là một chiếc máy game cầm tay chính hiệu "made in China" do công ty Dingoo (Trung Quốc) sản xuất. Thiết kế xinh xắn, hỗ trợ duyệt hình ảnh, nghe nhạc MP3 và xem phim, có cổng nối ra TV, phần thân dưới của máy trông khá giống Nintendo DS Lite; kích thước của Dingoo A320 chỉ bằng 75% DS Lite. Máy có một khe đọc thẻ nhớ SD, một cổng USB giao tiếp với PC hay Mac, cho phép bắt sóng đài FM, ghi âm. Giá của A320 khoảng 85USD.

Khởi nghiệp là một hãng phát triển game trên điện thoại di động, Dingoo đưa ra chiếc máy A320 chạy bộ xử lý 400MHz với khá nhiều game di động được cài sẵn từ bắn súng đến hành động, nhập vai, đua xe, kinh dị- tất cả đều được dịch sang tiếng Anh. Trong đó, "7 Days" là game đã được trao giải "Game 3D Tốt Nhất" (Best 3D Game) tại lễ trao giải game di động quốc tế IMGA 2007. Đến nay, chỉ có 5 ganme trên toàn cầu đoạt được giải này mà trong đó, chỉ có 1 tựa game đến từ Trung Quốc.

inFamous: "Chơi" với điện

Trò chơi siêu hành động inFamous do hãng Sucker Punch phát triển độc quyền cho Sony sẽ chính thức phát hành vào hè 2009. Nếu vào tháng 6/2008, hãng Konami đã phát hành tựa game cực "hot", độc quyền cho PS3 của Sony là trò chơi hành động Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots và đã đạt khá nhiều thành công thì inFamous

MU SEASON4
LỤC ĐỊA HUYỀN BÍ

PHÁ VỠ VÙNG ĐẤT RAKLION

Raklion là một trong những vùng đất mới của lục địa MU Phiên Bản Season 4. Nơi đây lưu giữ cuốn bí kíp phép thuật Secromicon của vị pháp sư vĩ đại Etramus và cũng là nơi ẩn náu của Selupan, thuộc hạ của chúa tể bóng tối Kundun, kẻ thù không đội trời chung của cư dân lục địa MU.

Bắt đầu từ 1 truyền thuyết

Hơn ngàn năm trước, vị pháp sư vĩ đại Etramus, người đã phong ấn Kundun đang canh giữ vùng đất phong ấn ở Ketthotum và chuyên tâm nghiên cứu phép thuật. Trong bản nghiên cứu của đại pháp sư, ông phát hiện ra Secromicon, một kim loại bất diệt và ông đã tạo ra bí kíp phép thuật từ Secromicon. Với quyết tâm dù có mất đi sinh mệnh của mình, ông phải truyền đạt cho đời sau tri thức của mình.

Nhưng vào khoảng năm 18, Moldon Gaion đã phản bội Etramus, giành lấy bí kíp của ông để giải phong ấn cho Kundun. Cuối cùng đại pháp sư Etramus đã hy sinh thân mình để ngăn cản Gaion. Những kẻ phản bội tất cả đều đã chết và phong ấn Kundun vẫn còn hiệu lực nhưng bí kíp phép thuật Secromicon từ đó đã bị thất lạc, không ai biết đến tung tích của bí kíp này. Dù Secromicon đã thất lạc nhưng vùng đất phong ấn Ketthotum vẫn được bảo vệ, được gìn giữ bởi hậu duệ trung thành của Etramus cho đến bây giờ.

Bước chân của hậu duệ Etramus vẫn in đầy khắp lục địa MU để tìm lại bí kíp Secromicon, họ thám hiểm lục địa MU, họ đã vượt qua lãnh thổ Devias và đặt chân đến vùng đất Raklion bí hiểm.

Kundun với dã tâm muốn báo thù và hắn biết rằng sức mạnh của Etramus vẫn còn tồn tại đâu đó trên lục địa này, và hắn nhớ ra bí kíp Secromicon. Kế hoạch muốn chiếm đại lục MU của hắn vướng phải một trở ngại lớn, đó chính là bí kíp Secromicon. Kundun đã triệu tập tất cả thủ hạ trong thế giới bóng tối của mình để truy tìm Secromicon.

Trong số thủ hạ được triệu tập, Selupan, một con nhện khổng lồ đã cảm nhận được sức mạnh bí ẩn ở khu vực xung quanh Raklion và theo sức mạnh của mình, tình cờ hắn phát hiện ra bí kíp Secromicon, nằm ở vùng Raklion.

Selupan kết thúc nhiệm vụ của mình và định quay về báo cáo Kundun, nhưng với tham vọng muốn chiếm giữ sức mạnh khổng lồ chứa trong Secromicon.

Cuối cùng, Selupan biểu hiện ý đồ chiếm giữ và muốn hấp thụ sức mạnh từ Secromicon tuy nhiên hắn không thể nhận thức được sức mạnh khổng lồ chứa đựng trong nó, việc làm của hắn vô tình đã biến những quái vật trong vùng trở thành khổng lồ. Selupan muốn có một đế chế cho riêng mình, chứ không phải là một thủ hạ không hơn không kém dưới trướng của Kundun.

Nhưng trong thời gian Selupan hấp thu sức mạnh của Secromicon, do năng lượng từ Secromicon đối lập với năng lượng vốn có của hắn nên hình thành cơn bão băng giá kéo dài trên vùng đất Raklion. Cho đến khi cơn bão biến mất, toàn bộ sinh vật trên vùng đất Raklion đều bị đóng băng và trở thành vùng đất băng giá.

Selupan vẫn chưa hoàn toàn tiếp thu hết sức mạnh từ Secromicon, hắn vẫn tiếp tục ở lại Raklion để có được sức mạnh cao nhất. Với ma lực của Secromicon, Selupan đã thành lập quân đội cho canh giữ bí kíp đồng thời ngăn cản những ai muốn tiếp cận vùng đất huyền bí này.

Đoạt lại Raklion từ Selupan

Để giải phóng cho vùng đất Raklion, người chơi cần phải hợp lực với đồng đội của mình đánh bại đội quân hùng mạnh Selupan.

Người chơi phải đạt cấp độ từ 270 trở lên mới có thể vào được vùng đất Raklion. Riêng đối với nhân vật Đấu Sĩ, Chúa tể phải có cấp độ từ 180 trở lên. Vùng đất Raklion được phân bổ thành 3 khu vực chính: vùng đất an toàn, trường săn bắn và sân ấp trứng. Sân ấp trứng là nơi Selupan ẩn nấp. Khi phá vỡ các trứng nhện tại đây, Selupan sẽ xuất hiện và khu vực này trở nên bất khả xâm phạm.

Trước khi tiếp cận được với Selupan, người chơi phải đối mặt với các thuộc hạ thân tín của hắn như: Ice Walker, Gaint Mammoth, Ice Gaint, Coolutin, Iron Knight. Chúng xuất hiện khắp nơi trên Raklion và tấn công người chơi bất cứ lúc nào. Nhưng sức mạnh của chúng không đáng sợ bằng Selupan. Selupan được xem là BOSS mạnh nhất trong phiên bản Season 4 này.

Selupan có khả năng dịch chuyển tức thời, tự phục hồi sức mạnh, làm đối phương trúng độc, và rơi vào trạng thái tê liệt hoàn toàn, ... Chính vì vậy để đánh bại được Selupan không phải là một việc dễ dàng. Người chơi cần phối hợp chặt chẽ với đồng đội của mình, hỗ trợ sức mạnh lẫn nhau thì mới có khả năng tiêu diệt được Selupan.

Cuộc chiến với Selupan sẽ khá "mệt mỏi" nhưng cũng đừng sớm nản chí vì phần thưởng khi hạ được hắn sẽ là những vật phẩm "khủng" trong MU như: vật phẩm hoàn hảo, đồ Socket,...

Kim Phụng

http://mu.gate.vn

cũng được Sony trông đợi rất nhiều.

Trong inFamous, người chơi sẽ vào vai nhân vật Cole, một con người hết sức bình thường bỗng nhiên có khả năng điều khiển được các luồng điện. Với lối chơi mở, người chơi sẽ thỏa sức khám phá mọi ngóc ngách trong thành phố và chiến đấu với nhiều đối thủ lợi hại. Lối chơi càng mang đậm tính tự do khi người chơi có thể lựa chọn hướng đi riêng - anh hùng hay kẻ xấu. Tuy nhiên, để khám phá hết cốt truyện của game, người chơi phải hoàn tất các nhiệm vụ và bảo vệ dân lành trong thành phố mang tên Empire City.

NFS: Shift lên lịch

Hãng EA vừa công bố game đua xe Need for Speed (NFS): Shift sẽ phát hành trong tháng 9 năm nay cho các máy Xbox 360, PS3, PSP và PC. Game sẽ được phát hành trước tiên tại châu Âu ngày 17/09/2009, sau đó là thị trường Bắc Mỹ vào ngày 22/09/2009. EA hé lộ: game sẽ tập trung đưa người chơi trải nghiệm cảm giác lái xe như thật qua góc nhìn trong buồng lái và sẽ quy tụ nhiều xe cộ nhất trong tất cả các phiên bản của dòng game NFS. Phiên bản Shift sẽ do Slightly Mad đảm nhiệm khâu thiết kế, cùng với sự trợ giúp của studio Black Box.

Max Payne trở lại

Theo Rockstar Vancouver, phiên bản thứ 3 của game Max Payne sẽ sớm xuất hiện trên Xbox 360, PS3 và cả PC. Có lẽ khoảng thời gian qua là quá dài cho fan của Max Payne, kể từ khi phiên bản cuối ra đời vào năm 2003 và tạo được nhiều "hit" lớn. Lúc ấy, hãng Take-Two đã hứa đưa ra bản Max Payne kế tiếp vào năm 2004 nhưng mọi thứ dần chìm vào quên lãng. Cho đến tận đầu năm 2008, chủ tịch Strauss Zelnick của Take-Two một lần nữa nhắc đến Max Payne nhưng chưa đưa ra bất kỳ thông tin chính xác nào về ngày phát hành cũng như những chi tiết về game. Bỗng nhiên, đại diện Take-Two đã chính thức thông báo Max Payne hiện đang được "dàn dựng" và sẽ ra mắt vào quý 4/2009 cho máy Xbox 360, PlayStation 3 và PC. Được biết, phiên bản này sẽ do công ty Rockstar tại Vancouver thiết kế, với phong cách chơi tự do như game Bully. Sam Houser, đồng sáng lập Rockstar cho biết, sẽ có một cốt truyện hoàn toàn mới cho anh chàng Max.

Cải tiến cho Nintendo Wii

Tại hội nghị Game Developers Conference 2009, Nintendo đã thông báo một số cải tiến đáng chú ý cho hệ máy Wii của họ. Với lần cập nhật này, game thủ Wii có thể lưu trữ các game WiiWare, game thuộc Virtual Console... vào thẻ nhớ SD dung lượng cao. Đặc biệt, các game được lưu vào thẻ SD có thể chạy trực tiếp tại trình đơn dành riêng cho thẻ SD trên máy Wii.

"Chiến trường" mới của Konami

Nhà phát hành Konami chuẩn bị tung ra trò chơi mô phỏng Six Days in Fallujah thiết kế theo thể loại bắn súng góc nhìn người thứ 3 và dành cho hệ PC, X360 và PS3. Game do nhà phát triển Atomic thực hiện. Hãng này từng thiết kế các chiến trường giả lập phục vụ quân đội Mỹ. Atomic hy vọng game sẽ mang đến những trải nghiệm hoàn toàn mới với các trận đánh hiện đại. Chẳng hạn, game sẽ có hệ thống vật lý hỗ trợ các khối hình học mức độ cao và môi trường trong game không thể suy đoán trước. .

Bắt thú cùng FLOCK!

Được biết, phiên bản FLOCK! dành cho hệ PC đã ra mắt vào ngày 7/4/2009, còn hệ thống Xbox LIVE của của Microsoft cũng cho tải FLOCK! về từ 8/4/2009. Riêng các máy của Sony sẽ có thể tải FLOCK! từ hôm 9/4/2009. Trò chơi giải đố với phong cách chơi độc nhất này được phát triển bởi đội ngũ Proper Games, từng nổi tiếng qua các game hạng "nặng", như: Lemmings, Crackdown và Battlefield 2: Modern Combat. Ngoài các màn chơi có sẵn, người chơi còn có thể tạo các màn chơi theo ý muốn nhờ công cụ trong game.

Tác giả The Sims rời bỏ EA.

Sau hơn 10 năm làm việc với EA và cho ra đời nhiều game mang tính huyền thoại, như: dòng The Sims, Spore, SimCity... nhà thiết kế game Will Wright đã quyết định dồn hết sức cho studio Stupid Fun Club của riêng mình. Được biết, hạng mục sản xuất của Stupid Fun Club rất đa dạng, từ game, điện ảnh, truyền hình... và cả đồ chơi cho trẻ em. EA khẳng định những phiên bản tiếp theo của The Sims, Spore... vẫn đang được tiếp tục phát triển.

Silent Hill có phiên bản mới

Đó là điều mà Konami đã tuyên bố. Phiên bản Silent Hill: Shattered Memories sẽ ra mắt vào quý 3/2009 cho Wii, PS2 và PSP. Konami cho biết, phong cách chơi vẫn như bản nguyên thủy trên hệ PlayStation nhưng sẽ có nhiều lựa chọn hơn cho người chơi. Các nhân vật cũng khá tương đồng nhưng lại có nhiều cách phản ứng mới. Đặc biệt nhất chính những tình tiết mới. Hệ thống điều khiển của Wii sẽ đóng vai trò cây đuốc, chiếc ĐTDĐ hay dùng để nhặt, phân tích và thao tác các vật dụng nhằm giải đáp các bí ẩn trong chuyến hành trình. Đối với hệ PSP và PS2, game thủ chỉ cần sử dụng hệ thống điều khiển quen thuộc là có thể tương tác với game.

Brutal Legend - Kết hợp hài hòa

Brutal Legend được kết hợp giữa game hành động và âm hưởng của nhạc rock do EA phát hành. Theo hãng phát triển Double Fine, Brutal Legend sẽ được thiết kế theo phong cách như album nhạc rock. Trò chơi sẽ xuất hiện trên hai hệ Xbox 360 và PS3 vào cuối năm nay.

Sony kỳ vọng vào God of War III

Sự kỳ vọng này là hoàn toàn hợp lý, khi God of War III đã có chất lượng đồ họa tăng rất nhiều lần so với các phiên bản trước đây. Nhà thiết kế trưởng của dòng game God of War, ông David Jaffe nhận định rằng hình ảnh trong bản chính thức còn đẹp hơn cả những đoạn phim giới thiệu. Bên cạnh lối chơi phong phú, God of War III còn kỳ vọng sẽ thể hiện hết sức mạnh của PS3 thông qua khả năng trình chiếu HD 1080p.

HÀN QUỐC KHÔNG ĐẾN, TRUNG QUỐC VÔ ĐỊCH

Sau 2 ngày thi đấu từ 11 - 12/4, vị trí số 1 của giải đấu KODE5 South East Asia 2009 tại HN đã có chủ. Đó là đội wNv Gaming đến từ Trung Quốc. Trong giải này, đội WeMadeFox của Hàn Quốc vắng mặt. Các đội của Singapore có tham dự. Các đội CounterStrike của VN (Legends, proA.gm, 1st.VN) đều chịu thất bại.

FPT ONLINE

Sau sự cố lộ lô thẻ cào game cho 2 game mà FPT Online (FO) đã lên kế hoạch phát hành là Taan Online và Granado Espada (Bá Chủ Thế Giới), nhà phát hành này đã chính thức xác nhận sẽ phát hành 2 game trên đồng thời đã cho phép game thủ tải bản cài đặt Granado Espada đã được Việt hóa (*http://ge.gate.vn*) từ ngày 20/4/2009. FO cung cấp 15.000 tài khoản test (sẽ bị reset) cho đợt thử nghiệm Close Beta này. Ở mảng phát hành MU Online, để chuẩn bị cho phiên bản mới Season 4, FO cho biết: "MU có tất cả 5 server và chính sách của từng server khác nhau, khi nâng cấp phiên bản Season 4 sẽ rất tốn thời gian và có nhiều lỗi phát sinh. Để giảm thiểu khả năng này, FO quyết định tổng sát nhập lại còn 2 server và 2 chính sách". MU VN đã mở một server Noria mới trong ngày 17/4 đồng thời hủy bỏ các cửa hàng webshop trên mạng và thay bằng các "cashshop" trong game. "Trong chế độ CashShop, người chơi có thể mua đồ trực tiếp ngay trong game, đơn giản và tiện lợi hơn", FO cho biết. Hầu hết các vật phẩm quý giá sẽ do người chơi đánh quái vật rơi ra. Game Thiên Long Bát Bộ xuất hiện thêm trân thú Ngốc Ngốc Ngưu. Riêng trong game Đặc Nhiệm, FO tổ chức "Trận Chiến Vinh Danh" từ 19/4/22009 - giải đấu dành cho các đội bán chuyên nghiệp.

VINAGAME

Nhà phát hành này sẽ có đợt cập nhật lớn hàng năm của Kingsoft vào tháng 6 cho các game Võ Lâm Truyền Kỳ (VLTK) I và II. Vào đầu tháng 4, VinaGame cùng các đại diện KingSoft đã có buổi giao lưu trực tiếp với cộng đồng VLTK I. Trong cuối tháng 4, VinaGame đã công bố và phát hành webgame Võ Lâm Truyền Kỳ, webgame Gunny Online (*http://gunny.zing.vn*) cũng như game đua xe vui nhộn "Zing Speed" hay có tên khác là "QQ Speed". Phong Thần cũng công bố các sự kiện cho tháng 4 và 5 như Tam Giới Đồ Phổ, Thương Chu Hùng Tráng v.v. Điểm nhấn trong tháng 4 là lễ trao giải Bang Hội Tinh Anh, ngày 18/4/2009, tại TP.HCM. Đây là giải đấu do VinaGame tổ chức diễn ra trong hơn 1,5 tháng với hơn 250 bang hội tham gia ở vòng server, 37 bang ở vòng loại và 4 bang trong vòng chung kết.

VTC INTECOM

Atlantica Online là tựa game mà nhà phát hành này đã nhanh chóng Việt hóa và sớm đưa vào thử nghiệm Close Beta bằng các tài khoảng PayGate ngày 10/04. Nói cách khác, bất kỳ ai đã có tài khoản chơi các game của VTC Intecom như Fifa Online 2, Audition đều có thể ra lệnh kích hoạt thêm để chơi thử nghiệm Atlantica Online (*http://atlan.vtc.vn*).

ASIASOFT VIỆT NAM

Sau khi tung ra trang web giới thiệu trò chơi Độc Bá Giang Hồ (hay còn có tên khác là "Thập Nhị Chi Thiên" hay "Twelve Skies"), ngày 16/4/2009, nhà phát hành này đã cho phép game thủ đăng ký tài khoản và tải bản chơi thử nghiệm CB trò chơi trên *http://db.playpark.vn*.

QUANG MINH DEC

Trên trang chủ *www.thegioihoanmy.vn*, ngày 14/4, nhà phát hành này kêu gọi các game thủ trong game Thế Giới Hoàn Mỹ viết các bài bình luận về các cuộc công thành chiến trong sự kiện "Làm báo với Thế Giới Hoàn Mỹ". Hoạt động này nhằm chào đón bản cập nhật Tinh Linh Chiến Ca sắp tới. Các bài viết xuất sắc có thể sẽ được đăng lên trang chủ. Các bài viết đoạt giải sẽ nhận được nhuận bút là 10 triệu ngân lượng.

NET GAME ASIA

"Độc Bá Thiên Hạ" là giải đấu mới của trò chơi Thục Sơn Kỳ Hiệp, được công bố tại *http://thucson.livevn.com* ngày 17/4. Đến với giải đấu này, các kỳ hiệp sẽ có dịp phát huy khả năng phối hợp tác chiến của ngũ đại phái, tạo ra những bước ngoặc phiêu lưu hoàn toàn mới lạ cho đông đảo anh hùng tam giới.

NCS MEDIA

Nhà phát hành này, ngày 17/4, công bố sẽ cập nhật bản đồ mới "Nam Man", một phần nội dung của lịch sử Tam Quốc trong game Đại Chiến Xích Bích (*http://xichbich.com.vn*). Trên bản đồ mới sẽ có trùm (boss) mới. NCS Media cũng đã lùi lại sự kiện "Truy Tìm Bảo Ngọc" về chiều ngày 20/4 sau khi máy chủ bảo trì xong.

SAIGONTEL

Trong tháng 4/2009, nhà phát hành SaigonTel đã mở cửa thử nghiệm Close Beta trò chơi Zero Online – Robot Đại Chiến (*www.eplay.vn*). Ngày 8/4/2009, SaigonTel đã mở thêm 2 máy chủ mới có tên gọi Aries và Leo bên cạnh 2 máy chủ đã vận hành trước đó là Taurus và Aquarius.

"Offline" Tru Tiên cùng Alex

Khi VTCZ - One tổ chức họp mặt offline để công bố phiên bản thử nghiệm mở rộng của game Tru Tiên Online tại TPHCM ngày 4/4/2009, họ đã không quên mời một "game thủ" Tru Tiên đặc biệt, đến từ HN. Chị là người đã mang Tru Tiên vào VN dưới dạng truyện dịch.

TGVT-Thế Giới Game đã phỏng vấn nữ dịch giả Đào Bạch Liên, với danh xưng trên mạng (nick) là Alex cùng ông Lê Quang Trung - giám đốc phụ trách game Tru Tiên, VTCZ - One.

TGVT-Thế Giới Game (TGG): Alex à, chị rất nổi tiếng trên mạng, nhất là trong giới kiếm hiệp - tiên hiệp nhưng độc giả nói chung còn chưa biết nhiều về chị. Nhiều người không biết chị có phải là người Việt gốc Hoa hay không? Hay có người thắc mắc chị có phải là con cháu nhà văn nổi tiếng nào không mà dịch truyện hay thế?

Alex: Mình tên là Đào Bạch Liên, người Hà Nội - người Việt một trăm phần trăm. Mình cũng không phải là con cháu của một gia đình có truyền thống văn chương. Tất cả những gì mình thể hiện được ngày hôm nay là nhờ nỗ lực và rèn luyện của bản thân. Mình học ĐH Ngoại Thương HN, tốt nghiệp năm 2002. Hồi 2000, khi còn là sinh viên, mình thi vào một tòa soạn với ước mơ trở thành nhà báo nhưng bị rớt ở vòng kiểm tra IQ. Sau khi tốt nghiệp, mình đi làm cho công ty Yasuda Warehouse ở HN và đến nay công việc khá ổn định. Công việc trong ngành giao nhận kho vận khá bận rộn. Những người làm ngành này hàng ngày làm việc đến 9 - 10g đêm là bình thường, nhiều khi đến 30 Tết vẫn chưa hết việc. Mình chỉ dịch truyện như một sở thích khi không mệt mỏi, buồn ngủ và vui vẻ, có hứng. Vốn tiếng Trung của mình có được từ thời học ĐH.

Alex thấy không khí buổi offline Open Beta game Tru Tiên hôm nay thế nào?

Alex: Không khí rất sôi động. Từ sáng mình đã đến đây từ 7g15 để xem cần chuẩn bị gì trước không mà đã thấy game thủ có mặt. Hôm nay mình cũng đã tham gia giao lưu với game thủ; trong đó, có một phần đố vui về truyện Tru Tiên.

Ông Lê Quang Trung (LQT): TGG thấy đấy, một bạn đọc hồi nãy trúng thưởng có số bốc tham may mắn là 786. Con số đó cũng phản ánh số lượng game thủ tham dự sự kiện này - tối thiểu trên 500 người. Dự kiến VTCZ - One sẽ tổ chức một buổi offline tại HN vào tháng sau. Cộng đồng Tru Tiên tại HN rất đông. Hầu hết các đầu não của các bang trong Tru Tiên đều nằm ngoài HN. Tru Tiên VN đã làm cho các thị trường khu vực như Malaysia, Thái Lan, Philippines ngạc nhiên. Vì chỉ trong một tháng mà game thủ VN đã đạt cấp độ 90 cao nhất. Như VTCZ - One đã thông báo, chúng tôi sẽ không reset (hạ cấp độ về 0 và xóa bỏ đồ đạc tiền bạc) mà tiếp tục để người chơi lên cấp và giới thiệu những tính năng mới.

Từ thủ đô xa xôi vào đây, chị Alex có bạn bè nào ở TPHCM không?

Cũng nhiều, toàn là bạn bè trên mạng. Ngày xưa, mình không có bạn bè ở TP.HCM. Từ khi mình bắt đầu dịch truyện thì đi đâu cũng có bạn.

Anh, chị có cảm nghĩ gì về đại kết cục của truyện Tru Tiên khi mà còn quá nhiều tình tiết còn bỏ ngỏ?

Alex: Theo mình được biết, tạm thời Tiêu Đỉnh để một kết thúc như thế có liên quan đến việc phát triển game Tru Tiên của công ty Thời Không Hoàn Mỹ (Perfect World). Trước khi Tru Tiên in ở VN, mình đã chat với Tiêu Đỉnh 1 lần. Ông ấy lại bảo : "Cấu tứ của toàn truyện Tru Tiên là cấu tứ được hình thành trong 76 ngày. Tất cả những gì các bạn đã đọc chỉ là cấu tứ trong 40 ngày của tôi thôi. Còn 36 ngày tôi chưa viết". Mình mới hỏi là: "Thế tại sao anh đã đề tên phần kết là "Đại Kết Cục" rồi?" thì ông ấy trả lời: "Bạn cứ xem như đó là đại kết cục của phần I". Sau khi viết ra một kết cục như vậy, Tiêu Đỉnh đã bị phản đối rất nhiều đến nỗi phải tắt cả điện thoại.

LQT: Truyện vẫn còn một số những tình huống chưa được lô-gích lắm. Có những tình tiết viết ra nhưng chưa đi đến đâu cả như Tiểu Hoàn, Tiểu Bạch học hoàn hồn thuật để làm gì? Hay sử giả Thanh Long của Quỷ Vương Tông gặp Thú Thần rồi biến mất. Tần Vô Viêm - một nhân vật rất có cá tính được xây dựng công phu lại chết một cách vô lí - rất phí! Nhân tiện tôi cũng chia sẻ là khi nhận Tru Tiên về, toàn bộ các nhóm dịch thuật và vận hành game đều bắt buộc phải đọc

truyện Tru Tiên. Trong những lời đối thoại của game, trong từng nhiệm vụ, nội dung đều rất quen thuộc. Mặc dù Tru Tiên là một câu chuyên tiên hiệp nhưng trong giai đoạn Close Beta vừa qua, Tru Tiên Online chỉ thể hiện như một game kiếm hiệp mà chưa có những tính năng của "tiên". Từ giai đoạn Open Beta, chúng tôi cũng thả vào game một lần hàng ngày 4 con thú "tứ linh" của Phục Long Trận mà ai đọc truyện cũng đều biết là Chúc Long, Thao Thiết, Quỳ Ngưu, Hoàng Điểu. Có lúc chúng tôi sẽ chọn ra 2 con "boss" và thả chúng đứng gần nhau.

Chị có đọc Harry Potter không? Chị có tham gia vào các hoạt động dịch các tiểu thuyết tiên hiệp mới như Thất Giới, Thần Mộ, Tinh Thần Biến...?

Nội dung Harry Potter rất hay, lại được nhà văn Lý Lan dịch. Đối với tôi, sự xuất hiện của Tru Tiên vào thời điểm cuối 2004 đầu 2005, gần 100 năm sau các tác phẩm kiếm hiệp của Kim Dung, Cổ Long là điều rất mới mẻ. Tru Tiên mở đầu thời kỳ của tiên hiệp và từ đấy nhiều cây bút đi theo con đường tiểu thuyết tiên hiệp (xianxie). Hiện nay tiên hiệp đang áp đảo trên văn đàn Trung Quốc. Nhiều tác phẩm đi sau chỉ mô phỏng hay bắt chước. Còn Thất Giới, theo mình văn phong của tác giả không ấn tượng; nội dung không có gì mới; tình tiết quá dài - vài chương mới nói xong một chi tiết. Mình không thích Thất Giới.

Gần đây, được biết chị đã dịch và phát hành cuốn Tu La Đạo của Bộ Phi Yên. Phải chăng chị đã "chán" tiên hiệp (xianxie) và quay về với võ hiệp (wuxie)?

Rất nhiều người sau khi Tru Tiên được phát hành, đã gợi ý mình dịch truyện tiên hiệp tiếp. Tuy nhiên, tiên hiệp bây giờ có rất nhiều tác phẩm rồi. Hơn nữa, người dịch tiên hiệp cũng nhiều vô thiên lủng luôn. Sau khi dịch Tu La Đạo xong, có lẽ mình sẽ dịch các tác phẩm trinh thám, kinh dị hoặc các tác phẩm tiếng Nhật.

Đầu 2008, mình nhận lời đề nghị dịch truyện của Bộ Phi Yên. Trong nhiều tác phẩm của nữ văn sĩ này có cuốn "Kiếm Hiệp Tình Duyên" (mà KingSoft dựa trên đó để phát triển game Võ Lâm Truyền Kỳ III), Võ Lâm Khách Sạn, Tu La Đạo... Tuy nhiên, mình chọn Tu La Đạo để dịch.

Chị là người yêu mến các tiểu thuyết kiếm hiệp, tiên hiệp. Vậy chị có muốn sống nhiều hơn với chúng bằng cách chơi game được phát triển dựa trên đó không?

Trước đây, mình cũng từng chơi bản Tru Tiên Trung Quốc. Game rất cuốn hút. Trước khi chuẩn bị giao lưu với game thủ Tru Tiên, mình đã tải bản game Tru Tiên Việt Nam về chơi thử. Mình định chơi đến 12 g đêm rồi đi ngủ nhưng khi dừng tay thì đã ... 3 giờ sáng. Việc này rất ảnh hưởng đến công việc - vốn phải đi lại rất nhiều của mình. Ngoài ra, mắt mình kém (cận) nên cũng không chơi được lâu, đành phải tiết chế chơi game thôi.

YÊN KHÊ

Granado Espada - Bá chủ thế giới:

Nóng từ cuộc chiến song ngữ

Cuối tháng 4/2009, game nhập vai trực tuyến Granado Espada do FPT Online phát hành ở Việt Nam với tên gọi chính thức "Bá Chủ Thế Giới" đã đưa ra bản thử nghiệm Close Beta với phiên bản 2.9. Nhưng từ trước thời điểm này, sự kiện chuẩn bị ra mắt game thu hút sự chú ý của đông đảo game thủ - điều hiếm có với làng game Việt lâu nay. Những tranh cãi quyết liệt đã được các gamer đưa ra ở diễn đàn http://forum.gate.vn/ge, mà tiêu điểm nóng là vấn đề vốn từng gây sóng gió ở nhiều game bản địa hóa: Việt hóa ngôn ngữ game như thế nào?

Điều phải thừa nhận, là đội ngũ dịch thuật Việt hóa game Bá Chủ Thế Giới (BCTG) của nhà phát hành FPT Online (FO) ngay từ lúc khởi động công việc đã phải đối diện một thực tiễn khó khăn, là nhiều game thủ Việt đã quá quen với Granado Espada. Thông qua sự hỗ trợ phát hành trước đây của công ty CP Công Nghệ Thế Giới Ảo, game này đã có mặt tại Việt Nam hơn 2 năm, khoảng thời gian đủ để nhiều game thủ cao tay thỏa sức mày mò, tìm hiểu gần trọn vẹn thế giới của trò chơi. Do chơi ở server do nhà cung cấp Singapore tổ chức, hầu hết gamer này đã quen thuộc với giao diện trò chơi bằng tiếng Anh, thậm chí "nhập tâm" rất nhiều chi tiết, sự kiện, nội dung trong game.

Vì thế, khi diễn đàn BCTG của FO còn chưa khai mạc chuyện phát hành BCTG, trên diễn đàn *http://forumge.bro.vn*, đã có nhiều game thủ lên tiếng cảnh báo khả năng mất hứng thú khi game được Việt hóa toàn bộ các chi tiết. Họ sợ FO sẽ "giẫm vào vết xe" nhiều trò game phát hành trước đây ở các nhà phát hành khác, biến nhiều nội dung game, danh xưng các nhân vật thành từ ngữ Việt hóa lủng củng và khó chịu. Nỗi lo ấy đã thật sự gia tăng và trở thành tranh cãi quyết liệt khi đội ngũ dịch thuật game của FO công bố các bức ảnh đầu tiên về các bản test game BCTG.

Quan điểm của nhiều game thủ và cả đội ngũ dịch thuật là phải chuyển thể đầy đủ những thông tin, diễn biến trong trò chơi thành tiếng Việt nhằm tạo ấn tượng dễ dàng, gần gũi cho cộng đồng game Việt. Đây không phải là quan điểm mới lạ vì đã được thực hiện ở nhiều game online khác, như Cabal, Thế Giới Hoàn Mỹ v.v. Song trong mắt các game thủ, không phải game nào cũng có được sự dịch thuật ưng ý và cộng đồng game đã từng chỉ trích, chê bai không tiếc lời về những lối dịch Việt hóa mù mờ, khó hiểu trong một số game online. Những danh xưng nhân

Tên tiếng Anh gốc chỉ nghề nghiệp của em là "Elementalist" nhưng không hiểu sao khi qua Việt Nam có người gọi em là "pháp sư", người thích gọi em là "phù thủy", lại có người khác muốn gọi em là "nữ đạo sĩ". Nhiều lúc em không biết làm sao để phân biệt mình với các "wizard" vì họ cũng được gọi là "phù thủy"!

vật, tên gọi các món vật dụng trong game, các bản đồ, chiêu thức chiến đấu của nhân vật… thường bị ép chặt trong khuôn khổ một vài từ thể hiện đã không thể biểu diễn hết nội dung trong đó so với nguyên bản từ tiếng Anh hay tiếng Trung Quốc. Lỗi dịch thuật đó đã tạo phản cảm với nhiều người chơi game và là lý do khiến nhiều game online kém thu hút người chơi.

Nhận định chung của giới chơi game trong trường hợp của BCTG là đội ngũ dịch thuật đã "khá nhạy bén" để áp dụng cách thể hiện song ngữ Việt – Anh trong nội dung dịch thuật. Đơn cử cùng 1 chiêu thức tấn công, người chơi sẽ đọc thấy 1 nội dung tiếng Việt ghi chú rõ ràng và 1 hàng chữ nguyên nghĩa từ tiếng Anh bên dưới. Cách này có vẻ "cầu toàn" mong dung hợp được cả những người chơi Granado trước đây và những người mới sẽ chơi BCTG sắp đến. Tuy nhiên, nhiều game thủ vẫn chưa hài lòng vì theo họ, lối thể hiện đó sẽ làm khung nội dung từ ngữ to lên, cản trở tầm quan sát trong trò chơi. Thậm chí với đặc tính 1 game điều khiển 3 nhân vật 1 lần, khả năng thay đổi các món vũ khí, vật dụng trong thùng đồ ra ngoài không dễ dàng, sự hiện diện dày đặc thông tin Việt – Anh sẽ làm rối mắt người chơi hơn.

Hơn nữa, trên diễn đàn BCTG hiện nay, nhiều game thủ đang nhiệt tình tham gia tranh luận vào những lỗi dịch thuật chưa rõ nghĩa xuất hiện trong trò chơi. Họ cho rằng việc chuyển thể Anh – Việt ở nhiều góc độ, như tên gọi các chiêu thức chiến đấu của nhân vật, hay tên các quái vật, vật dụng trong trò chơi phải được xem xét tốt hơn. Từ góc độ này, đa phần ý kiến game thủ kiến nghị nhà phát hành xem xét nên chấp nhận chỉ dịch phần lớn các nội dung rất cần Việt hóa, như hệ thống nhân vật, nhiệm vụ, các thông tin hướng dẫn, hỗ trợ kỹ năng. Còn lại các bản đồ, vật dụng hay quái vật, chiêu thức, đồ vật nên để nguyên nghĩa tiếng Anh.

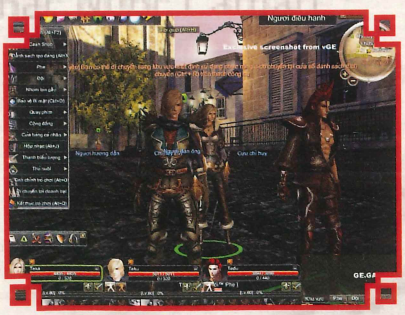
Lý do được các game thủ nêu lên, là do nội dung trò chơi BCTG gắn liền với nhiều thông tin, dữ kiện văn hóa, truyền thuyết châu Âu. Rất nhiều địa danh, nhân vật, vật dụng trong cốt truyện trò chơi đã được hóa thân từ nhiều chi tiết có thể tìm thấy trong những nội dung văn học, kịch bản gắn với nền triết học, lý luận và nghệ thuật vùng châu Âu. Điều này tương tự với các trò game khác như World of Warcraft, hay những bộ phim kinh điển Chúa Tể Những Chiếc Nhẫn. Đơn cử những đặc tính chiêu thức nhân vật trong trò chơi như hệ Ice (băng), Lightning (sấm chớp), Fire (lửa) gắn bó mật thiết với nhiều khái niệm triết học, hình thành thế giới của các thần thoại châu Âu, không thể đơn giản dịch ra tiếng Việt.

Một số game thủ còn cho rằng khả năng phát triển Bá Chủ Thế Giới ở Việt Nam cần phải được nhà phát hành nghiên cứu dưới lăng kính hội nhập và chia sẻ với nhiều nhà phát hành khác trên thế giới. Điều này là tất yếu vì đa số game online kinh điển đều liên quan đến những giải đấu khu vực và quốc tế, thu hút sự quan tâm, thi thố của hàng ngàn game thủ. Nếu có thể xóa khoảng cách ngôn ngữ bằng cách giúp người chơi thân thiện với môi trường ngoại ngữ tiếng Anh hơn, cơ hội bước ra khỏi rào cản tiếng Việt để hội nhập sân game chung nhiều nước của Bá Chủ Thế Giới sẽ rất lớn. Mặt khác, chính các game thủ cũng thừa nhận đến nay, sau giai đoạn phát triển mạnh mẽ của thị trường game online, nhu cầu trao đổi và kỹ năng nắm bắt tiếng Anh của họ đã khác trước. Nhiều game thủ còn tin tưởng chính môi trường tương tác có tiếng Anh qua các trò chơi đã nâng cao kỹ năng ngoại ngữ thực dụng của họ.

Trên tinh thần đó, diễn đàn BCTG của FO đang thực sự trở nên hấp dẫn bởi cuộc tranh luận nên hay không nên dịch thuật toàn bộ nội dung game ra tiếng Việt. Kiến nghị của các game thủ cho thấy, họ mong đợi đây sẽ là 1 game có nội dung Việt ngữ, dễ hiểu và thân thiện, nhưng vẫn giữ được "phần hồn", cốt lõi văn hóa, nghệ thuật nguyên nghĩa như trò chơi đang phát hành ở nhiều quốc gia khác, tạo được tính tương thông gần gũi giữa cộng đồng game thủ Granado Espada.

Cùng với việc chọn lựa phát hành trò chơi "bom tấn" Granado Espada, FO rõ ràng đã nhắm đến mục tiêu gây nên chấn động mới trong làng game online Việt đang chững lại hiện nay, thu hút ấn tượng thương hiệu với các game thủ. Điều này đến nay đã trở thành thực tiễn, khi những thông tin cơ bản về lộ trình ra mắt game đã đủ sức cuốn hút sự chú ý của giới nghiền game. Tuy nhiên, nếu nhà phát hành không cầu thị lắng nghe, cẩn thận xem xét phản ảnh, góp ý từ những người sẽ nhập cuộc trong trò game sắp đưa ra, hiệu ứng thu về có khi sẽ là trái ngược. Mong sao BCTG khi chính thức phát hành sẽ minh chứng rõ những giải pháp tốt nhất mà FO làm được, để không phụ lòng các game thủ và từ đó, tái tạo niềm hứng khởi mới cho làng game Việt vào mùa hè 2009 này.

THANH NGUYÊN



Đại Hội Thể Thao Châu Á Trong Nhà (AIG) lần 3

Luật thi đấu & hệ thống CNTT

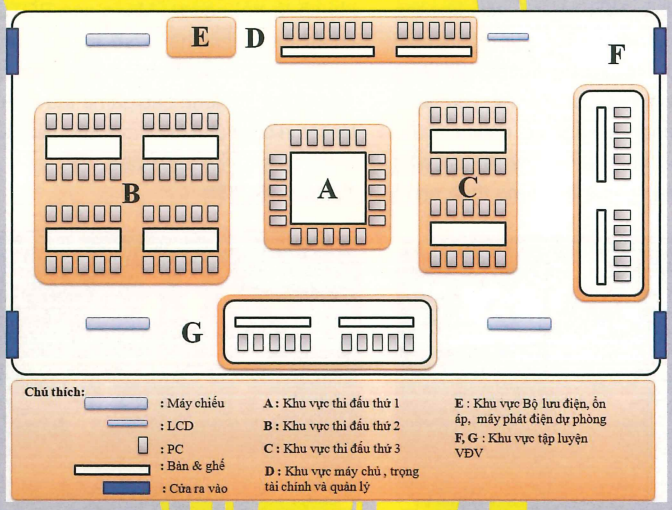
Sau khi được thành lập vào tháng 3/2009, hội Thể Thao Điện Tử Giải Trí Việt Nam (VIRESA) đã xúc tiến các cuộc họp và phản biện về cách thức tổ chức thi đấu thể thao điện tử (eSports) tại đại hội Thể Thao Châu Á Trong Nhà (AIG) 3 sắp tới.

Ngay từ đầu năm 2007, ủy ban Olympic Việt Nam đã mời các chuyên gia tư vấn của ủy ban Olympic Châu Á (OCA) hỗ trợ lên đề án, triển khai và giám sát cho công tác tổ chức sự kiện quy mô quốc tế gồm 22 môn thi đấu này. Từ 23 – 25/3/2009 ban tổ chức AIG 3 Việt Nam đã tiến hành họp phản biện các phương án tổ chức AIG 3 tổng quan với các chuyên gia OCA.

Công tác tổ chức eSports tại AIG 3 được chia thành 2 mảng chính gồm: điều lệ thi đấu và hệ thống CNTT phục vụ công tác tổ chức. Với mỗi mảng này đều có các nhóm triển khai và chịu trách nhiệm độc lập. Sau khi nhận được góp ý từ OCA về công tác tổ chức, VIRESA cũng đồng thời tiến hành tiếp các buổi làm việc về báo cáo, phản biện cho hai mảng này trong hai ngày 1/4/2009 và 3/4/2009.

Thống nhất điều lệ thi đấu

VIRESA đã báo cáo các nội dung liên quan đến luật lệ thi đấu được biên soạn dựa trên mô hình chuẩn của thi đấu thể thao điện tử tại AIG 2 tại Macau, Trung Quốc và điều lệ thi đấu eSports mới cập nhật của 6 bộ môn từ một giải thi đấu eSPorts quốc tế gần đây như: World Cyber Games 2008, ESL... VIRESA đã xem xét các yếu tố tổ chức như phiên bản thi đấu, bản đồ, luật phân xử và phân định thắng thua, các phần mềm cho phép sử dụng và quy định về thi đấu cho từng bộ môn. Tham dự buổi họp, ngoài đại diện các đơn vị tham dự còn có mặt một số game thủ "gạo cội" của các bộ môn eSports. VIRESA đã ghi nhận được các ý kiến đóng góp thực tế, cập nhật có giá trị. Buổi làm việc đã thống nhất được về phiên bản luật và điều lệ thi đấu chính thức để chuyển tới các bộ phận khác làm việc.



Một phương án bố trí nhà thi đấu ĐHBK Hà Nội

Né "lô cốt"

AIG 3 là sự kiện thể thao quốc tế do Việt Nam đăng cai tổ chức với qui mô không hề thua kém SEA Games 22. Ban tổ chức AIG 3 tại TP.HCM cũng đã công bố thành lập các tiểu ban để phụ trách các mảng công tác phục vụ AIG 3. Thành Đoàn TP.HCM vẫn sẽ phụ trách việc tuyển chọn tình nguyện viên cho AIG 3. Đặc biệt, TP.HCM sẽ đảm bảo giao thông thông suốt - nhất là tại các khu vực có "lô cốt" trong thời gian AIG 3 diễn ra.

Quan tâm đến hệ thống CNTT cho AIG 3

Ông Phan Viết Hoàn, thành viên VIRESA cho biết: "Khác với thi đấu thể thao điện tử phong trào, tại các sự kiện thi đấu thể thao quốc tế hệ thống CNTT là công tác được quan tâm và đầu tư lớn nhằm tạo ra môi trường thi đấu chuyên nghiệp theo chuẩn chung của thi đấu thể thao thành tích cao quốc tế. Bộ môn eSports sẽ có 3 mục lớn trong hệ thống CNTT gồm: website, hệ thống hiển thị thành tích thi đấu, hệ thống quản lý kết quả thi đấu. Điểm khó của đề án này là cả 3 hệ thống kia cần phải được kết nối tự động với nhau chặt chẽ cùng các phương án dự phòng rủi ro".

Ngoài các thành viên VIRESA, game thủ, còn có chuyên gia về hệ thống CNTT đến từ các công ty công nghệ như VDC, CSE... tham gia đóng góp ý kiến. Nhiều ý kiến xây dựng quan tâm đặc biệt đến mảng quản lý rủi ro và phương án dự phòng nhằm hạn chế tối đa các nguy cơ có thể xảy ra trong quá trình tổ chức một sự kiện mang tầm vóc quốc tế như AIG 3.

KHUÊ VĂN

CHỌN TUYỂN THỦ QUỐC GIA CÓ TRÌNH ĐỘ VÀ VĂN HÓA

Bên cạnh việc tham dự các buổi họp về xây dựng và triển khai công tác tổ chức eSports tại AIG 3 sắp tới, TGVT-Thế Giới Game đã phỏng vấn GS.TS Dương Nghiệp Chí - tổng thư ký VIRESA - về kế hoạch tổ chức sắp tới của bộ môn eSports, đặc biệt về kế hoạch thành lập đội tuyển quốc gia và tập huấn.

VIRESA vui lòng cho biết lý do chủ yếu vì sao eSports chỉ được tổ chức ở HN mà không được tổ chức tại các tỉnh thành khác như TPHCM, Đà Nẵng, Cần Thơ?

Việc chọn lựa địa điểm thi đấu dành cho từng bộ môn của sự kiện AIG 3 là do BTC AIG Việt Nam (VAIGOC) quyết định dựa trên đặc thù chủ quan, khách quan. VAIGOC sẽ tiến hành làm việc với các địa phương riêng về địa điểm thi đấu, VIRESA chỉ đứng ở vai trò đưa ra các nội dung và đề nghị chung. Còn việc tại sao chọn lựa nhà thi đấu ĐH Bách Khoa Hà Nội, theo tôi một phần là do đã từng có các cuộc thi đấu eSports trước diễn ra tại đây như: EGT, WCG. Đây là địa điểm trung tâm, cơ sở vật chất thuận lợi và hơn nữa qua sự kiện này cũng góp phần thúc đẩy phong trào eSports trong tầng lớp sinh viên.

Bộ phận nào của VIRESA được chỉ định phụ trách tuyển mộ và đào tạo các cầu thủ đội tuyển eSports VN?

Vấn đề thi đấu tuyển chọn đội hình dự AIG 3, VIRESA đã ủy nhiệm cho VTC Online đảm trách. Theo tôi biết thì cuối tháng 4, đầu tháng 5 sẽ có giải đấu mang tính toàn quốc tổ chức tại Hà Nội và TP.HCM. VCK thì đang tính địa điểm, sau đó sẽ chọn những gương mặt hoặc đội hình xuất sắc nhất cho đội.

Tuyển thủ của các môn sẽ được gọi vào đội theo tiêu chí nào?

Hiện tôi đang chờ đề án tổ chức thi đấu tuyển chọn của VTC Online đề xuất. Tuy nhiên, chắc chắn đề án phải đáp ứng được tiêu chí chọn đúng vận động viên (VĐV) có trình độ thi đấu và văn hóa tốt xứng đáng đại diện cho quốc gia tham gia thi đấu.

VIRESA đã có kế hoạch tập huấn cho các đội tuyển eSports quốc gia chưa?

Dự kiến toàn bộ đội tuyển tính cả đội hình chính và dự bị sẽ gồm khoảng 20 - 22 VĐV. Do là lần đầu thành lập ĐTQG một cách chính thống để dự một sân chơi lớn cấp châu lục, nên khâu chuẩn bị phải được tính toán kỹ lưỡng. Hơn nữa, để các VĐV yên tâm tập huấn dài ngày, Hội sẽ có công văn gửi Sở TDTT các tỉnh, thành, công ty, trường học, gia đình, và có những quyền lợi, chế độ đãi ngộ xứng đáng.

VIRESA có ký kết một văn bản hợp tác với KeSPA (Hội Thể Thao Điện Tử Hàn Quốc) về trao đổi và giúp đỡ phát triển phong trào eSports. Tuy nhiên, do chúng ta lên kế hoạch muộn nên việc gửi VĐV thuộc tuyển quốc gia đi tập huấn tại Hàn Quốc khó có khả năng thực hiện được. Thay vào đó, nhiều khả năng phía bạn sẽ cử chuyên gia sang Việt Nam hướng dẫn tập luyện và đào tạo các trọng tài điều hành tại AIG 3.

Ceville
Đổi thay

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Khi mất đi thứ gì đó, họ mới thấy quý trọng và muốn thay đổi để có lại nó.

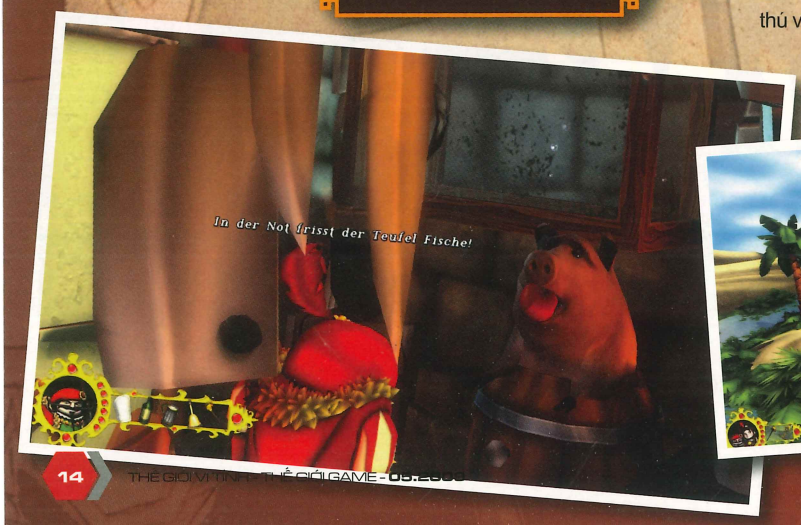
CEVILLE	
PHÁT HÀNH	Kalypso
PHÁT TRIỂN	Boxed Dream
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
ESRB	Everyone
NGÀY PHÁT HÀNH	20/02/2009
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,7GHz, RAM 512MB, VGA 256MB , HDD 2GB, Windows XP/Vista 1 DVD

Không cứ phải là những tựa game lớn như Fallout 3, Empire: Total War thì mới thực sự hấp dẫn. Những tựa game nhỏ ít được biết đến cũng có sức hút riêng của mình nếu người chơi dành chút thời gian chú tâm đến chúng. Một trong số đó là Ceville, sản phẩm đầu tiên của Boxed Dream - hãng phát triển game thuộc hàng "lính mới".

Điểm đầu tiên gây sự chú ý của Ceville chính là... cũ. Game thuộc dạng phiêu lưu trò và nhấn 2D cổ điển với cốt lõi là một chuỗi các khu vực, đầy câu đố và trở ngại – kết nối với nhau thành một câu chuyện hoàn chỉnh. Có thể nói đây là một công thức lỗi thời nhưng có tác dụng khơi lại sự hoài cổ của những người chơi có tuổi mà cũng vẫn phù hợp với lứa tuổi thiếu nhi ngày nay. Trong game, người chơi sẽ gặp một số nhân vật có tính cách riêng khá thú vị.

Cốt truyện có đôi nét đặc biệt. Nhân vật chính Ceville là kẻ cai trị bạo ngược, chuyên quyền độc đoán ở vương quốc Faeryanis, đã vậy còn "giàu mà kẹo". Khi trò chơi bắt đầu, bạn sẽ chứng kiến một vài sự kiện rồi tiếp đó là sự nổi loạn của dân chúng lật đổ vua Ceville đưa nữ hoàng Gwendolyn nhân hậu lên nắm quyền. Phần đầu diễn ra như một đoạn hướng dẫn nên các câu đố khá dễ và vua Ceville dễ dàng đào thoát khỏi lâu đài. Phần còn lại của trò chơi liên quan nhiều đến việc trợ giúp Ceville giành lại ngai vàng từ tên lừa lọc siêu hạng Basilius – hắn đã ám sát nữ hoàng Gwendolyn với sự giúp sức của thế lực bóng tối.

Tất nhiên, tự bản thân cốt truyện không thể làm nó đặc biệt. Một vị vua bị phế truất, một kẻ cố vấn xảo quyệt cố đoạt bằng được mọi thứ... có vẻ rập khuôn phong cách Disney. Điểm trớ trêu gây nên sự thú vị có lẽ là việc bạn sẽ giúp đỡ cho kẻ nào ít... xấu xa hơn. Người chơi nhanh chóng khám phá ra rằng Basilius còn xấu xa hơn cả Ceville, vì thế phải khôi phục lại quyền lực cho Ceville để cứu cuộc sống của những người dân



từng lật đổ vị vua này bởi lẽ Ceville vẫn còn có phần tốt, biết phân biệt phải trái nhiều hơn ác quỷ Basilius.

Điều này phá vỡ phong cách "thiện ác đối đầu" truyền thống ở đa số các tựa game hiện nay, nhất là ở thể loại game nhập vai.

Vua Ceville không đơn độc trong chuyến đi. Trước tiên ông ta kết bạn với Lilly, một cô gái giỏi giang nhưng cũng rất ngờ nghệch, người khiến Ceville tin rằng ông ta có thể thay đổi, trở thành một vị vua nhân đạo giống nữ hoàng Gwendolyn. Nhân vật thứ ba xuất hiện trong nhóm là Ambrosius, một hiệp sĩ bất tài nhưng thích khoa trương (giống "y chang" vị giáo sư Gilderoy Lockhart trong Harry Potter). Cả 2 nhân vật phụ đều hỗ trợ Ceville thực hiện các nhiệm vụ và tìm cách đoạt lại ngai vị.

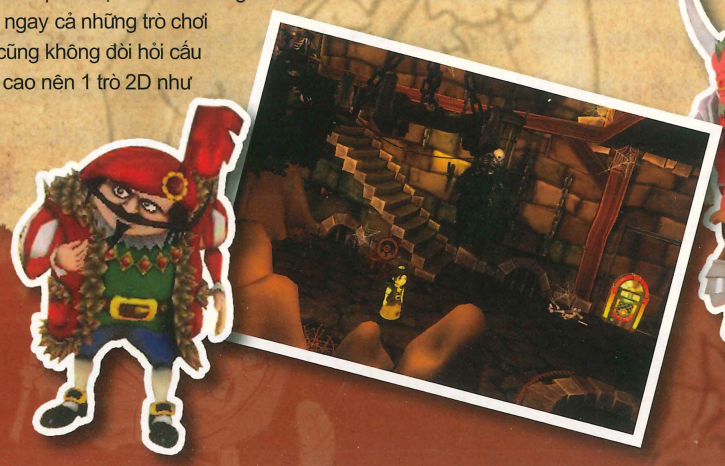
Ceville không đòi hỏi phải suy nghĩ quá nhiều để hoàn thành các câu đố, trừ vài câu đố hóc búa xuất hiện rải rác khiến người chơi đau đầu. Có lẽ đây là sự lựa chọn an toàn của nhà phát triển vì họ không muốn có 1 trò chơi quá khó làm người chơi phải chùn bước (dẫn đến giảm số lượng người chơi). Nếu cố gắng sắp xếp mọi thứ theo trình tự, nhất định bạn sẽ tìm được lối ra. Mặt khác, game có gợi ý giúp giải quyết được câu đố. Hầu hết các câu đố đều có tính hợp lý cao. Mỗi cảnh chơi sẽ có tối thiểu 1 câu đố hoặc 1 chuỗi câu đố cần giải quyết trước khi chuyển cảnh, thường là kết hợp đúng vật dụng và sử dụng chúng đúng cách, hoặc bố trí cho các nhân vật chọn vật dụng theo kiểu "đúng người đúng vật". Trong hệ thống nhiệm vụ, bạn sẽ bắt gặp nhiều loại đối thủ khó chơi như quỷ nói ngọng, cướp biển zombie... được bố trí như là các thử thách hữu ích cho nhóm, giữ cho nhịp chơi tiến triển đều đặn và hợp lý theo hướng đi đã được dựng sẵn. Game không quá dài, chỉ khoảng 15 giờ chơi và hầu như không có tính chơi lại vì chỉ cần khám phá một lần là đã xong.

Hiện nay, ngay cả những trò chơi phiêu lưu 3D cũng không đòi hỏi cấu hình máy tính cao nên 1 trò 2D như Ceville thực sự không đòi hỏi gì nhiều mà vẫn mang lại hình ảnh và màu sắc rất đa dạng, mạnh mẽ và ít trùng lặp, tạo dựng một thế giới Faeryanis có chiều sâu. Môi trường thú vị khi có thể khám phá mọi thứ. Các hiệu ứng ánh sáng, đổ bóng nhân vật... thể hiện khá đẹp khi kết hợp giữa 3D và 2D. Các nhân vật được dựng hình độc đáo với những chuyển động nhấn mạnh cá tính. Có thể nói Ceville là một thế giới hoạt họa sống động. Bên cạnh đó, kiểu cách lồng tiếng của game chú trọng giữ người chơi tập trung vào cốt truyện của game hơn là tạo các kỹ xảo khác.

Mặc dù hình nền được dựng 3D nhưng nó không thực sự ảnh hưởng đến cách chơi 2D. Bạn nhấn chuột vào các vật dụng để sử dụng hoặc tìm thông tin về chúng. Giao diện với người chơi khá đơn giản và dễ dùng. Nếu muốn kiểm tra món đồ nào đó trong hành lý, bạn chỉ cần chọn nó và nhấn vào tùy chọn để xem các sự tương tác có thể có. Bạn cũng có thể kết hợp các vật dụng theo cách tương tự. Góc quay camera không "đứng im" mà dịch chuyển cùng với nhân vật mỗi khi tới cạnh của màn hình hiện tại, hoặc tập trung vào nơi diễn ra hành động. Vì thế có thể bạn sẽ dễ bỏ qua một vài vật dụng nằm khuất góc.

Mặc dù còn vài lỗi nhỏ nhưng lối chơi cổ điển, tập trung vào cốt truyện và các nhân vật hấp dẫn của Ceville dư khả năng lôi kéo cả gia đình cùng chơi. Nói không ngoa, trò chơi nhỏ này nhắc nhớ những cuộc phiêu lưu thú vị đã thành danh của đảo khỉ Monkey Island và Grim Fandango. Đến với Ceville, bạn sẽ được thưởng thức phong cách đặc thù về sự kết hợp giữa tính hài hước, biếm họa cùng sự giảo quyệt, mưu mô.

HỒNG LINH



SIÊU ANH HÙNG ĐẠI CHIẾN

WATCHMEN

THE END IS NIGH

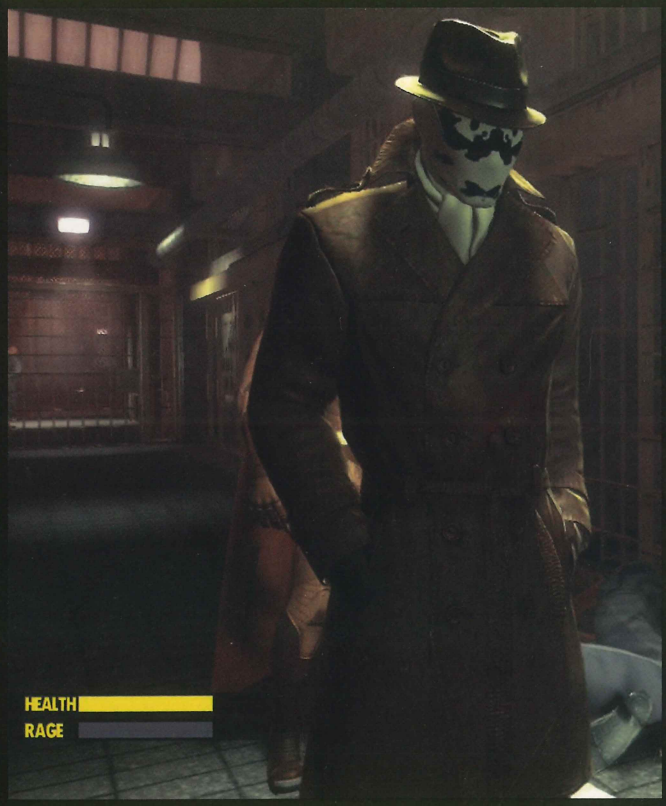
MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

TEIN thuộc thể loại hành động dữ dội (beat-'em-up), nên việc bạn phải làm trong toàn bộ trò chơi là đánh bại kẻ xấu, hầu như bạn không thể rời mắt khỏi màn hình trong suốt quá trình chơi. Bất kể bạn đóng vai Rorschach hay Nite Owl (hai nhân vật để nhập vai), thì nguyên tắc chơi đều rất dễ: "light attack", "heavy attack", đòn cản và ném. Khi bạn tấn công dồn dập sẽ xuất hiện những pha chuyển động đẹp mắt khiến ngay cả những cuộc dụng độ nhỏ cũng trở nên hào hứng. Về sau, bạn sẽ chạm trán những đối thủ... thô bạo hơn! Chúng sẽ có khả năng cản được những đòn tấn công cơ bản, vì vậy bạn cần sử dụng những cách đánh liên hoàn (combo) khác nhau đã tích lũy được trong lúc chơi để làm đối thủ choáng váng hoặc "nốc-ao". Tiếc là những đòn combo này lại không đẹp mắt bằng các pha tấn công bình thường của nhân vật. Tuy nhiên, ấn tượng nhất vẫn là các pha kết liễu có được khi bạn thực hiện đúng gợi ý xuất hiện trên đầu của đối phương đang yếu dần. Camera sẽ quay cận cảnh chi tiết trong suốt thời gian nhân vật thi triển đòn đánh, cho phép bạn cảm nhận rõ từng cú ra đòn. Trong khi Nite Owl là nhân

WATCHMEN: THE END IS NIGH

PHÁT HÀNH	Warner Bros. Interactive Entertainment
PHÁT TRIỂN	Deadline Games
THỂ LOẠI	Hành động
ESRB	Mature
NGÀY PHÁT HÀNH	04/03/2009
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	Pentium D 1,8GHz, RAM 1GB, VGA 256MB (hỗ trợ Pixel Shader 3.0), HDD 2GB, Windows XP/ Vista,1 DVD

Trước những đánh giá cao về sê-ri truyện tranh Watchmen và sức hút từ bộ phim cùng tên vừa được trình chiếu cách đây không lâu, khó mà tránh được sự kỳ vọng của mọi người vào phiên bản game cùng tên do Deadline Games phát triển và Warner Bros. Interactive Entertainment, một "ông trùm" của ngành điện ảnh, phát hành. Watchmen: The End Is Nigh (TEIN) hứa hẹn một bữa tiệc hoành tráng...



vật có tính cách khá hay thì Rorchach lại là một người bảo thủ, vì thế nên đòn kết liễu của anh ta cũng khá thất thường và dữ dội.

Ngoài những miếng tấn công cơ bản, hai siêu anh hùng còn có khả năng phòng thủ với những kỹ năng riêng biệt. Họ có thể thực hiện các đòn phản công dễ dàng, tước vũ khí của đối thủ... Điển hình như khi hạ gục được một tên lính, Rorschach biết cách kết hợp giữa vũ khí của mình và của chính đối thủ để thực hiện các đòn kết liễu một cách mạnh mẽ hơn. Mỗi nhân vật đều có hai kỹ năng tấn công đặc biệt làm tiêu hao mức năng lượng trên cột đo ở góc màn hình. Rorschach có thể tạo ra một cú "bull rush" ngắn hoặc hành động một cách "kỳ quái" và gây ra nhiều thiệt hại trong một khoảng thời gian ngắn. Còn lựu đạn của Nite Owl thì gây choáng cho bất cứ kẻ nào đứng gần và anh ta có thể sử dụng luồng điện trong bộ trang phục để hạ số đông đối thủ trên phạm vi lớn.

Trong quá trình di chuyển, bạn sẽ đi qua những vùng đất khô cằn, đối mặt với những tên sát nhân quái dị, chưa kể đến những tên có sức mạnh cũng như kỹ năng vượt trội. Sẽ rất dễ "hy sinh" nếu cứ chạy loanh quanh, trừ khi bạn sử dụng những đòn phản công và các kỹ năng di chuyển đặc biệt. Bên cạnh đó, game còn cho người chơi tiết kiệm thời gian và công sức thông qua các mini-game, như lever-pulling (kéo cần gạt) hay valve-turning. Tuy rằng hệ thống nhiệm vụ hầu như không liên quan với nhau nhưng bạn sẽ có cảm giác chúng được lặp đi lặp lại trong suốt quá trình chơi. Đây cũng là một trong những điều khiến game thủ cảm thấy chán, khi cứ phải đối đầu với những tập đoàn tội phạm nhiều như... vô tận.

Nhìn chung, hình ảnh của game có thể khiến những người chơi khó tính nhất cũng phải gật gù ưng ý. Các nhân vật, đặc biệt là các siêu anh hùng được thiết kế theo mẫu trang phục như trên điện ảnh, với những chuyển động mượt mà, sống động. Đôi lúc các hiệu ứng vật lý chưa thật sự ăn khớp với hành động của nhân vật nhưng vẫn tạo được ấn tượng tốt cho người chơi. Cảnh nền với gam màu "u ám" và ánh sáng ảm đạm, bóng tối bí hiểm càng làm tăng thêm yếu tố ly kỳ cho trò chơi. Những đoạn phim cắt cảnh sống động cung cấp nhiều hơn diễn biến về câu chuyện trải qua trong 6 phần của game, từ đó toàn bộ âm mưu nham hiểm của các thế lực đen tối cũng dần được hé lộ. Phần lớn trò chơi là cuộc chiến giữa các anh hùng với âm thanh đơn điệu. Các nhân vật được lồng tiếng khá tốt nhưng chưa thật sự tạo được điểm nhấn. Bù lại các bản nhạc nền với tiết tấu nhộn nhịp đã góp phần làm tăng thêm sự hào hứng cho người chơi.

TEIN không có hình thức chơi trực tuyến nhưng bù lại hỗ trợ chế độ chia đôi màn hình (split-screen), nhờ vậy mà bạn có thể song hành với những "chiến hữu" của mình trên con đường trừ gian diệt ác. Mặc dù có hình ảnh đẹp mắt, các cuộc đụng độ luôn diễn ra này lửa, nhưng với nội dung nhàm thì giá trị chơi lại của game đã bị giảm đi đáng kể.

QUỐC KHOA

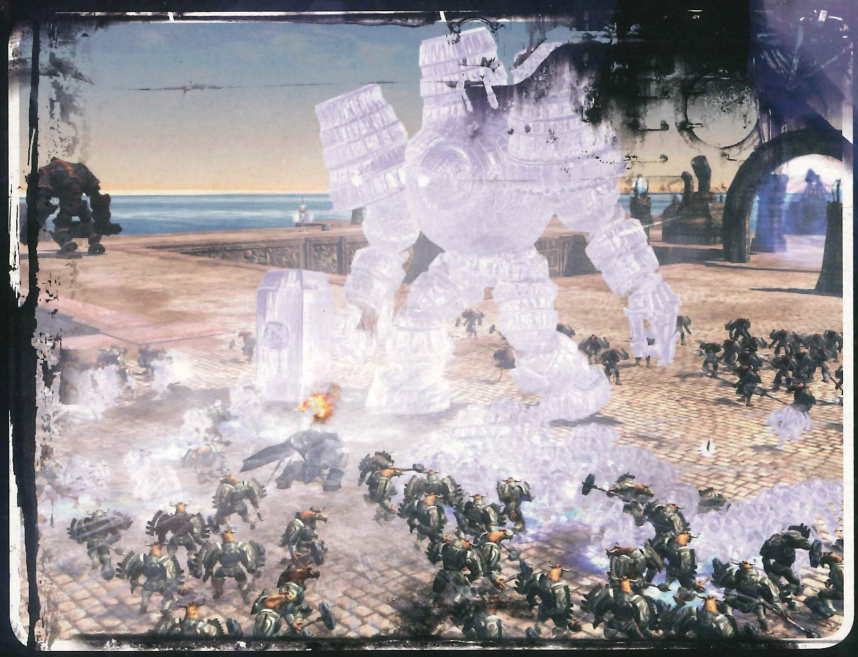
Ưu:

Các cuộc đụng độ diễn ra này lửa
Đồ họa đẹp mắt
Hiệu ứng ánh sáng và đổ bóng sinh động

Khuyết:

Không hỗ trợ chơi online
Nội dung game lặp đi lặp lại
Chuyển động của nhân vật đôi lúc không thật

DEMIGOD			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Stardock			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	2,4GHz
Gas Powered Games		RAM	512MB
THỂ LOẠI		VGA	128 MB 3D ATI X1600 hay Geforce 6800 trở lên
Chiến thuật/Nhập vai			
NGÀY PHÁT HÀNH	14/04/2009		
DUNG LƯỢNG		HDD	8GB
ESRB	Teen	OS	Windows XP SP3/Vista SP1



Ngay trước khi ra mắt, Demigod đã được cộng đồng game thủ yêu thích thể loại chiến thuật dành sự quan tâm đặc biệt và ví von sẽ là đối thủ cạnh tranh trực tiếp cho bản mod DotA (Defense of the Ancients) nổi tiếng trong game chiến thuật Warcraft III. Lẽ này, ngay khi vừa phát hành sản phẩm mới của Gas Powered Games đã trở thành chủ đề nóng được bàn luận khá sôi nổi trên các diễn đàn lớn về game. Liệu Demigod có xứng đáng với những gì các fan kỳ vọng hay chỉ là một chiêu PR "hiệu quả" của nhà phát triển?

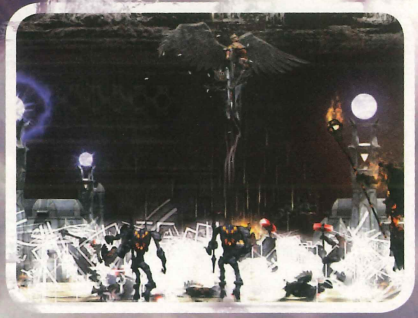
Chất lượng nhưng chưa đủ độ chín

Do xác định ngay từ đầu là game tập trung chính cho phần chơi mạng nên Demigod hoàn toàn không có phần chơi chiến dịch (Campaign) vẫn thường thấy ở các game dàn trận. Mặt khác, không biết do chủ quan hay cố ý mà phần hướng dẫn cơ bản (Tutorial) để game thủ có thể hiểu cặn kẽ cách chơi và có thể nhập cuộc game dễ dàng hơn cũng không thấy xuất hiện. Nội chi tiết này cũng đủ thấy ngay từ khi bắt tay thực hiện dự án này, Mike Marr và các đồng nghiệp của mình

DEMIGOD

CUỘC CHIẾN Á THẦN

Tuy còn thiếu sót ở một số mặt nhưng Demigod vẫn là một game chơi mạng khá hấp dẫn và rất nhiều tiềm năng mà bạn không nên bỏ qua.



đã sớm xác định đối tượng khách hàng sẽ tập trung chính vào nhóm game thủ từng điều binh khiển tướng trong DotA - giao diện game và cách điều khiển của Demigod có rất nhiều điểm tương đồng với bản mod này. Tuy nhiên, nếu chưa làm quen với DotA trước đây bạn cũng đừng quá lo lắng bởi chỉ cần tiếp xúc thời gian ngắn là có thể nắm vững những thao tác cơ bản của game khá dễ dàng.

Để bắt đầu các trận đánh trong game, người chơi phải chọn cho mình một trong tám á thần được cung cấp. Tám á thần này được chia thành hai nhóm chính là nhóm tấn công (Assassins) và nhóm hỗ trợ (Generals). Mỗi á thần lại có những kỹ năng phép thuật và tấn công riêng biệt đòi hỏi người chơi phải linh hoạt khi sử dụng hoặc kết hợp với các á thần khác để phát huy thế mạnh. Ví dụ, The Rook với thân hình đồ sộ như một toà tháp có ưu điểm về sức khoẻ nên làm tanker "hứng mũi chịu sào" và tấn công trụ phòng thủ của đối phương rất tốt. Trong khi đó, nhờ khả năng di chuyển tốc độ và tuyệt chiêu rút HP của đối phương để sạc cho mình, Lord Erebus tỏ ra khá hợp để làm mồi nhử hay quấy rối đội hình của phe bạn.

Demigod có tổng cộng bốn kiểu chơi khác nhau để người chơi chọn lựa. Đầu tiên là Conquest, kiểu chơi đòi hỏi game thủ phải tấn công và phá huỷ thành chính (Citadel) của phe đối phương. Trong khi đó, Dominate đòi hỏi bạn phải tranh chấp các điểm tập kết trên bản đồ để giành được điểm War Score càng nhiều càng tốt trong thời gian quy định. Với Slaughter, mục tiêu đặt ra là xử lý được số lượng á thần (phụ thuộc vào thiết lập của người chơi trước khi vào game) của phe đối phương càng sớm càng tốt, trước khi họ thực hiện điều này với phe bạn. Cuối cùng là Fortress với cách chơi tương tự Conquest nhưng mục tiêu giờ đây là các thành phụ nằm rải rác quanh thành chính.

Bất kể tham gia vào mục chơi nào, việc luyện cấp cho á thần mà bạn sẽ hoá thân đều không thể bỏ qua. Điểm kinh nghiệm cho á thần sẽ được tính bằng việc chiếm các điểm tập kết trên bản đồ hoặc tấn công lính, trụ phòng thủ… của phe đối phương. Việc này sẽ giúp á thần lên cấp và học được những kỹ năng chiến đấu, phép thuật hữu ích. Ngoài ra, đây cũng là cách để kiếm tiền thưởng nhằm trang trải các trang bị như giáp trụ, vũ khí… cho các á thần hoặc nâng cấp cho thành chính để

có được những hỗ trợ tốt hơn.

Tương tự DotA, trong Demigod cách kiếm tiền và luyện cấp nhanh nhất sẽ phụ thuộc rất nhiều vào việc bẫy và triệt tiêu được á thần của phe đối phương. Điều này đòi hỏi người chơi phải mưu trí và chọn thời điểm thích hợp để ra những đòn quyết định. Bởi chỉ cần sẩy chân hoặc chậm một nhịp là bạn có thể vụt mất con mồi đã bỏ công sức ra "chăn" hoặc trở thành "mỏ chùa" để phe đối phương khai thác. Đây là điểm làm game có sức hút đặc biệt khiến người chơi có thể bỏ ra hàng giờ liền để dợt đi dợt lại game nhiều lần không chán.

Tuy không có phần chơi chiến dịch nhưng game vẫn cho phép bạn thử sức, tập dợt cùng máy tại hai phần chơi Skirmish và Tournament. Trong khi đó, phần chơi mạng hỗ trợ đầy đủ qua LAN và Internet với tổng cộng tám bản đồ chính. Điểm đáng phàn nàn là các bản đồ này tuy thiết kế đẹp, rộng nhưng địa hình lại không hiểm trở, phức tạp như bản mod DotA nên tư duy chiến thuật chưa đa dạng và có chiều sâu. Mặc khác, việc kết nối vào máy chủ của game lại khá lòng vòng, chưa ổn định khi thường xuyên xảy ra hiện tượng "lag". Hy vọng nhà sản xuất sẽ sớm khắc phục được những khuyết điểm này ở các bản cập nhật sắp tới của trò chơi.

Thanh và sắc

Với tông màu sáng sủa và thiết kế nhân vật chi tiết, bắt mắt, Demigod dễ dàng thuyết phục được người chơi ngay cái nhìn đầu tiên. Các hiệu ứng phép thuật cũng như hoạ tiết áp trên các cảnh chơi được chăm chút rất tỉ mỉ. Chính yếu tố này đã khiến cho các trận chiến trong game trở nên hoành tráng và khốc liệt không kém gì những bộ phim nổi tiếng trên màn ảnh rộng như Lord of the Rings, King Arthur. Phần lồng tiếng cho game thể hiện khá tròn vai nhưng chất lượng nhạc nền và âm thanh mô phỏng lại có phần thiếu lửa và không tạo được ấn tượng sâu sắc cho người chơi. Ngoại trừ một vài khuyết điểm không đáng có, Demigod là một trong những game chơi mạng hay và rất giàu tiềm năng mà bạn nên thử qua.

HUY VŨ

ƯU:

- Cách chơi cuốn hút.
- Giá trị chơi lại cao.
- Đồ họa tuyệt vời.

KHUYẾT:

- Bản đồ chơi ít và chưa đa dạng.
- Phần nhạc nền khá đơn điệu.

EMPIRE TOTAL WAR

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

ĐẾ CHẾ ĐẠI CHIẾN

Những người đam mê game chiến thuật chắc chắn sẽ không thể bỏ qua những trận chiến hoành tráng cả trên đất liền và đại dương trong Empire: Total War.

Giới hâm mộ dòng game chiến thuật Total War hẳn vẫn chưa quên cảm giác ngây ngất khi được đắm chìm trong những cuộc chiến hoành tráng như trên màn bạc của các phần trước. Từ khi có những cải tiến đáng kể với nền đồ họa 3D của Rome: Total War, rồi sự trở lại của Medieval II: Total War càng khiến những trận chiến trở nên sống động và như thật, cuốn hút game thủ hơn bao giờ hết. Tạo một siêu phẩm mới vượt qua được các đàn anh này quả là một thách thức cho hãng phát triển Creative Assembly. Và cuối cùng, Empire: Total War (ETW) cũng ra đời.

KIỂU CHƠI MỚI

Vẫn là lối chơi theo lượt (turn-based strategy) ngoài bản đồ chiến thuật lớn và các trận đánh theo thời gian thực (real-time strategy) trong bản đồ cận cảnh, ETW có nhiều điều mới mẻ để bạn khám phá.

Đầu tiên, game thủ có thể thấy ngay là ngoài các phần chơi đơn truyền thống như đánh trận đơn (Play Battle) hay chinh phục toàn thế giới trên bản đồ chiến thuật lớn (Grand Campaign), còn có một phần chơi kiểu chiến dịch là Road to Independence. Trong phần này,

EMPIRE: TOTAL WAR

PHÁT HÀNH	Sega
PHÁT TRIỂN	Creative Assembly
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	06/03/2009
ESRB	Teen
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2,4GHz, RAM 1GB, VGA 256MB (hỗ trợ Shader Model 2.0), HDD 15GB, Windows XP/Vista, 3 DVD

bạn sẽ được đi theo và trở thành một phần trong cuộc chiến giành độc lập của nước Mỹ từ tay đế quốc Anh. Bạn sẽ đồng hành cùng những người Anh đầu tiên đặt chân đến châu Mỹ, tham gia cuộc chiến với những bộ tộc thổ dân bản xứ để tồn tại và phát triển; sau đó là cuộc chiến với người Pháp và thổ dân để giành quyền kiểm soát vùng Bắc Mỹ và cuối cùng là trận chiến với chính mẫu quốc Anh, để lập nên Hợp Chủng Quốc Hoa Kỳ.

Phần chơi này sẽ có các trận đánh đan xen với việc thực hiện những nhiệm vụ trên bản đồ chiến thuật giới hạn. Phần thưởng của người chơi sau khi giành chiến thắng ở màn chơi này là có thể sử dụng nước Mỹ để chơi trên bản đồ chiến thuật thế giới, và mặc dù nhiệm vụ để giành chiến thắng của bạn chỉ là chiếm các vùng đất ở châu Mỹ, nhưng người chơi hoàn toàn có thể đem quân từ châu Mỹ đến châu Âu hay Ấn Độ để xâm chiếm thế giới.

SỨC SỐNG MỚI

Nối tiếp từ Medieval II: Total War, bản đồ chiến thuật giờ đây không chỉ gói gọn quanh Địa Trung Hải, mà đã có thêm phần Bắc và Trung Mỹ, còn ở phía đông đã vươn xa tới Ấn Độ nhưng 3 phần này sẽ không nhập chung vào 1 bản đồ mà chia làm 3 khu vực tách biệt. Ở phần chơi Grand Campaign, cũng giống như các bản trước, người chơi sẽ chọn lãnh đạo một quốc gia để tranh bá chủ với các nước trên bản đồ chiến thuật lớn. Khác với các phần trước, bạn chỉ có thể chọn một trong các cường quốc thế kỷ 18 như Anh, Pháp, Áo, Phổ, Nga, Ottoman hay Maratha (Ấn Độ) và không thể mở khóa thêm những nước khác. Mặc dù đã có một vài bản "mod" để chơi được tất cả các nước trong ETW nhưng không phải lúc nào cũng chạy trơn tru.

Giờ đây, mỗi quốc gia có 2 phần riêng biệt: mẫu quốc và thuộc địa. Ví dụ các cường quốc quanh Địa Trung Hải như Anh, Pháp, Ottoman sẽ có mẫu quốc ở châu Âu và có thể có thuộc địa ở châu Mỹ; vương quốc Maratha (Ấn Độ) có mẫu quốc ở Ấn Độ và nếu chiếm được đất đai ở châu Âu thì sẽ có thuộc địa ở đó. Nếu mẫu quốc bị tiêu diệt, các vùng thuộc địa sẽ nổi lên thành những quốc gia độc lập.

Trong các phiên bản trước, các cuộc chiến đều sử dụng vũ khí "lạnh" như giáo, kiếm, cung và chỉ xuất hiện một ít hỏa khí vào thời cuối Trung Cổ, còn ở ETW đã là thế kỷ thứ 18, thời đại của súng đạn và đại bác. Chính vì thế, những trận chiến trong ETW mang sắc thái hoàn toàn khác biệt, đem lại sự mới mẻ và nhiều khi khiến game thủ kỳ cựu của dòng game này cũng có đôi chút ngỡ ngàng. Thay thế cho phong cách "cung tên bắn trước, bộ binh giáp lá cà và kỵ binh luồn sâu để tập hậu" là đại bác nã liên hồi, từng hàng bộ binh dùng súng và sau đó là cận chiến bằng lưỡi lê. Kỵ binh tuy vẫn đóng một vai trò không thể thiếu trên chiến trường nhưng không còn là nỗi kinh hoàng, bởi chỉ cần lọt vào tầm bắn của bộ binh thì ngay cả kỵ binh tinh nhuệ nhất cũng nhanh chóng ngã gục; ngay cả khi cận chiến, đội hình vuông của bộ binh với lưỡi lê bén nhọn cũng khiến kỵ binh gặp nhiều khó khăn.

Có thể nói không ngoa khi đánh giá trận chiến trong ETW là cuộc đấu của "kỹ thuật cao" - bên nào càng có kỹ thuật cao hơn, càng nhiều cơ hội chiến thắng hơn. Cùng là đại bác, nhưng nếu bạn đã nắm được kỹ thuật đạn chùm và "vãi" vào quân địch khi chúng lại gần chắc chắn sẽ hiệu quả hơn nhiều so với đạn thường; hay cùng là bộ binh nhưng bên nào có kỹ thuật bắn theo hàng (Fire by Rank) chắc chắn sẽ hiệu quả hơn nhiều... Các kỹ thuật như lập đội hình ô vuông cho bộ binh, đội hình tam giác cho kỵ binh, người chơi đều phải nghiên cứu hoặc mua với giá không rẻ chút nào, nhưng chắc chắn chúng sẽ rất hữu dụng trên chiến trường.

Do đây đã là thời đại của đại bác, nên thành trì trong ETW không còn nhiều tác dụng, điều này có nghĩa là các pha công thành không còn nét hoành tráng với những bức tường thành cao ngất như Rome hay Medieval II: Total War. Bù lại, cuộc chiến trong thành phố tỏ ra khá thú vị với việc xuất hiện các tòa nhà có thể chứa quân và tấn công, có phần hơi giống trong Cossack.

Nói đến chiến trận trong ETW, chắc chắn không thể bỏ qua một phần "mới toanh" được rất nhiều game thủ ngóng đợi, đó là hải chiến. Trước kia, các trận hải chiến chỉ diễn ra tự động, nhưng bây giờ người chơi có thể điều khiển chiến thuyền để giao chiến. Các trận chiến trên biển thật sự gây ấn tượng mạnh về độ hoành tráng và hấp dẫn. Người chơi phải điều khiển hạm đội của mình thật khéo léo để chia

cắt được quân địch và cách nhanh nhất để giành chiến thắng là bắn chìm đô đốc hạm của đối phương. Điều khiển các chiến tàu quả không phải là dễ, vì bạn phải xem hướng gió để quay mạn thuyền, nơi bố trí các họng súng đại bác, hướng về tàu đối phương để nhả đạn.

Tuy nhiên với những quốc gia có thể nghiên cứu ra tên lửa (Explosive Rockets) và sau đó chế tạo tàu phóng tên lửa (Rocket Ship) thì các trận hải chiến trở nên khá đơn giản bởi tầm bắn xa, hỏa lực mạnh.

KHÔNG CHỈ LÀ CHIẾN TRANH

Để có một nền khoa học kỹ thuật tân tiến, người chơi cần xây dựng nhiều trường học và sau đó nâng cấp thành các trường đại học để đào tạo những nhà khoa học, bạn phục vụ công tác nghiên cứu, hoặc làm gián điệp công nghệ, hay bỏ nhân tài của đối phương.

Với dòng Total War, không chỉ có những cuộc chiến bất tận mà còn cả những hoạt động kinh tế, chính trị, ngoại giao đằng sau đó. Giờ đây các công trình kinh tế trong Empire không được tập trung hết về thủ đô như các phần trước, thay vào đó được đặt rải rác khắp nơi. Người chơi sẽ phải chú ý bảo vệ các công trình này trước sự tấn công quấy phá của quân địch. Muốn có công trình kinh tế cấp cao hơn, bạn cũng phải nghiên cứu khoa học kỹ thuật.

Hệ thống chính trị trong Empire: Total War trở nên rất hiện đại với một chính phủ hoàn chỉnh bao gồm người đứng đầu Nhà Nước (Vua hoặc Tổng Thống) và Thủ Tướng cùng các bộ trưởng. Nếu có thuộc địa thì sẽ có thêm chức toàn quyền.

Hệ thống ngoại giao cũng có nhiều cải tiến, người chơi có thể đàm phán ngay lập tức với bất kỳ quốc gia nào mình muốn với nhiều lựa chọn như trao đổi các vùng đất để lấy khoa học kỹ thuật. Liên minh giờ đây trở nên chặt chẽ hơn khi bạn có thể kêu gọi các đồng minh tham chiến, nếu không, hiệp ước liên minh sẽ bị phá vỡ.

HÌNH "ĐỘC", ÂM "UY"

Giống các đàn anh Rome và Medieval II, Empire: Total War có đồ họa 3D trên bản đồ chiến thuật rất sắc nét, khắc họa từng chi tiết trong thành phố. Khi nền công nghiệp trong thành phố phát triển, bạn có thể nhìn thấy những nhà máy tỏa khói nghi ngút; từ các làng mạc, công trình bị phá hủy bốc lên những luồng khói đen dầy đặc trên bản đồ chiến thuật, thể hiện sự khốc liệt của chiến tranh khá cảm xúc.

Các đơn vị lính trên chiến trường cũng rất sống động và chi tiết. Nhìn chung hầu hết đều là các đội quân sinh sản "vô tính", giống hệt nhau, dù có một vài thay đổi về màu sắc hoặc các chi tiết như trong Medieval II. Ánh sáng, khói lửa từ các họng pháo rất ấn tượng. Các hình mẫu hạm đội tàu chiến đã không hề phụ lòng mong mỏi của game thủ. Mặt biển y như thật khi từng đợt sóng vỗ vào các mạn chiến hạm, game thủ thậm chí có thể nhìn thấy từng thủy thủ lẫn từng khẩu pháo trên tàu.

Âm thanh trong Empire: Total War cũng rất tuyệt vời với tiếng súng nổ đì đoàng, tiếng đại bác đinh tai, tiếng trống trận hào hùng và đặc biệt là tiếng hô của lính đặc trưng theo từng quốc gia. Khi dịch chuyển camera, tiếng động sẽ thay đổi, ví dụ nếu bạn lại gần những đoàn bộ binh đang hành quân, sẽ nghe thấy tiếng trống cùng với tiếng bước chân; nếu lại gần các khẩu đội pháo đang nhả đạn bạn sẽ nghe các khẩu lệnh, tiếng nổ của đại bác.

XỨNG DANH ĐẾ CHẾ

Tóm lại, Empire: Total War rất xứng đáng là một siêu phẩm mới của dòng Total War trứ danh. Những người hâm mộ dòng game này và cả những game thủ yêu thích thể loại chiến thuật chắc chắn không thể bỏ qua một trò chơi xuất sắc đến như vậy! Không có gì quá đáng khi rất nhiều chuyên gia đã đánh giá Empire: Total War với điểm số rất cao, và đây chắc chắn sẽ là một ứng viên cho danh hiệu "Game chiến thuật hay nhất 2009".

ĐỨC ANH

ƯU

- Bổ sung phần chơi kiểu chiến dịch Road to Independence thú vị
- Những trận chiến mang sắc thái mới mẻ với sự xuất hiện của súng đạn và đại bác.
- Người chơi có thể điều khiển chiến thuyền trong hải chiến

KHUYẾT

- Còn sót lỗi.

Độc Bá Online

www.docba.vn

Độc Bá Giang Hồ

Duy Ngã Độc Tôn

... Dõi mắt trông ra phía Bắc, đường chân trời dần dần trở nên mịt mờ trong làn sương mù đang dần lan tỏa, bao trùm lên từng dãy núi đồi trùng điệp, phút chốc như một bức tường che lấp cả thung lũng. Thấp thoáng đằng sau lớp sương mù ấy...12 bóng dáng khi mờ khi tỏ như đang dạo bước giữa bầu trời với nét oai nghiêm của rồng...một cảm giác lạnh lẽo, sợ hãi đến tột cùng khi chỉ cảm nhận được sự oán hận dâng trào mà không thể nào trông rõ kẻ thù. Nó dường như là một nỗi ám ảnh trong tâm trí...

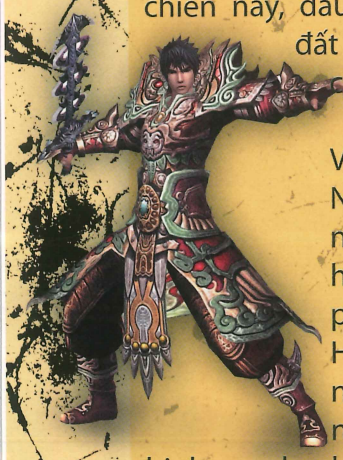
Phát hành bởi

ASIASOFT VIETNAM CO., LTD.

PLAY@PARK The World of Play

Cả thiên hạ bao la này, không thể tồn tại cùng lúc 3 thủ lĩnh. Chiến tranh là điều chắc chắn không thể tránh khỏi, nhưng liệu rồi chiến thắng sẽ về tay ai? Và chúng ta, những chiến binh, liệu có thật sự mong muốn chiến tranh, hay chỉ đơn thuần vì chúng ta đã bị cuốn vào trận chiến này chỉ bởi một lẽ duy nhất: "Chiến Đấu Để Sinh Tồn"...

Đó là thế giới của Độc Bá Giang Hồ, thế giới của những chiến binh. Nếu là bạn? Khi tham dự vào cuộc chiến này, đâu sẽ là vùng đất mà bạn sẽ chiến đấu?



Vùng đất phía Nam: nơi những anh hùng "chánh phái" tụ hội. Họ dường như đang là những chiến binh mạnh nhất hiện nay, cho dù về thể lực lẫn sự nhanh nhẹn khéo léo họ không phải là thiên hạ đệ nhất, nhưng khi kết hợp giữa sức mạnh và khéo léo thì họ dường như không hề thua kém bất kỳ ai. Khi chiến đấu, các phái miền nam hùng mạnh với vị thủ lĩnh Đoạn Mộ Vân dường như luôn tràn đầy tự tin về một Thánh Kiếm Môn anh hùng lẫm liệt.

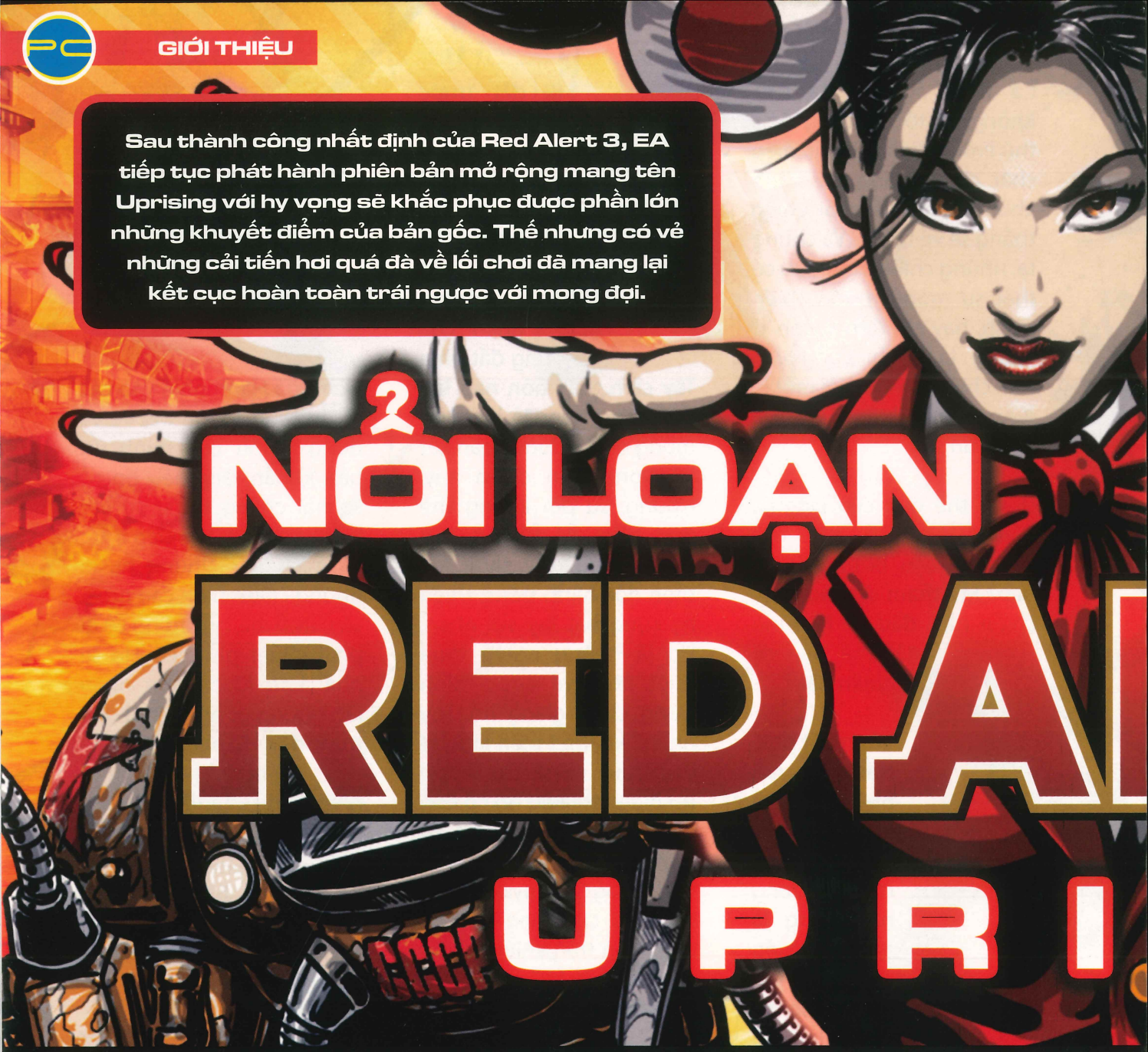
Bị đặt trước mối nguy về sự hùng mạnh khi đoàn kết các phái miền nam, một phần những "tà nhân" của vùng đất phía Tây cảm thấy nôn nao khi phải đứng riêng lẻ, họ cũng mong muốn được đoàn kết lại trong trận chiến này. Nhưng, sự đời không thể đơn giản để những con người từng một thời độc thân độc hành trong thiên hạ cùng bắt tay với nhau. Họ là những người thua thiệt nhất về ngoại hình trong chốn giang hồ. Tuy nhiên, khi biết biến khuyết điểm của mình trở thành ưu điểm, thì liệu họ có còn gì gọi là điểm yếu? Cho tới một ngày, vị thủ lĩnh của Vân Mộng Cốc tuyên bố trở lại...phía tây cũng đã sẵn sàng cho trận chiến thì đó cũng là thời khắc Tiêu Dao Phái dựng cờ đứng lên.

Lịch Ngã Hành nhìn vào các chiến binh to lớn oai vệ và dũng mãnh của mình. Tự băn khoăn rằng liệu họ có sợ hãi chăng trước sự kết hợp của các phái miền Nam và miền Tây. Nhưng họ là những chiến binh cao ngạo và mạnh mẽ, họ không có gì phải khuất phục cả. Họ sẽ phải khổ luyện hơn ngàn lần những gì họ đã trải qua trước đây. Họ phải được nhớ đến không chỉ như một phái hùng mạnh nhất lịch sử, mà còn phải như một kẻ đủ mạnh để bảo vệ cả thiên hạ này nữa. Khắp thiên hạ này sẽ phải gọi tên Thiên Ma Giáo như những bóng ma đáng sợ nhất

Không còn phải nhàm chán với hàng giờ liền chỉ biết chiến đấu với những con quái vật. Độc Bá Giang Hồ là một thế giới chỉ dành cho những đấng hào kiệt, một thế giới mà bất kì ai cũng phải chiến đấu để sinh tồn, không có chỗ cho những kẻ non nớt hay những kẻ nhút nhát. Quy luật đào thải khắc nghiệt trên chiến trường khốc liệt của Độc Bá Giang Hồ luôn thách thức bất kì ai.

www.docba.vn

Sau thành công nhất định của Red Alert 3, EA tiếp tục phát hành phiên bản mở rộng mang tên Uprising với hy vọng sẽ khắc phục được phần lớn những khuyết điểm của bản gốc. Thế nhưng có vẻ những cải tiến hơi quá đà về lối chơi đã mang lại kết cục hoàn toàn trái ngược với mong đợi.



NỔI LOẠN RED AL UPRI

Tháng 11/2008, gã khổng lồ EA đã cho Red Alert 3 (RA3) ra lò, đánh dấu sự trở lại của "Báo động đỏ" sau 8 năm dài vắng bóng trên game trường. Đổi mới hoàn toàn từ cách chơi đến nghe nhìn, RA3 nhận được nhiều tán thưởng của game thủ, nhưng cũng không ít lời phàn nàn đến từ một bộ phận đông đảo các fan gạo cội. Họ cho rằng những nhà phát triển ở studio EA Los Angeles đã phá vỡ nét truyền thống vốn có của dòng game Red Alert thông qua việc thiết kế các đơn vị theo trường phái hoạt hình (comic) hay sự xuất hiện của phe Empire of the Rising Sun (EoRS) chưa thuyết phục, phá vỡ thế cân bằng vốn có của game. Nhưng với những trận đánh ác liệt cùng hiệu ứng đồ họa hoành tráng, RA3 đã đáp lại thành công sự kỳ vọng của người chơi và vẫn là một trong những tựa game chiến thuật thời gian thực (RTS) thuộc hàng top. Thừa thắng xông lên, phiên bản mở rộng độc lập Uprising đã được phát hành vào tháng 3 vừa qua.

Bí ẩn Yuriko Omega

Chế độ chiến dịch (Campaign) bao gồm 4 phần, trong đó như thường lệ 3 phần đầu ứng với 3 phe tham chiến. Mỗi phần gồm 4 màn chơi nhỏ kể về công cuộc dẹp bỏ những tàn dư của địch thủ nhằm giành thắng lợi cuối cùng về phe mình. Tuy nhiên đó không phải là điểm nhấn của phần Campaign. Lần đầu tiên trong lịch sử dòng game Red Alert xuất hiện yếu tố nhập vai qua phần chơi chiến dịch thứ 4 kể về thân thế Yuriko Omega của phe EoRS. Cô bé có 2 bím tóc xinh xinh và vóc dáng nhỏ nhắn nhưng gây biết bao nỗi kinh hoàng cho đối phương với sức mạnh tâm linh của mình - cô có thể điều khiển mọi vật bằng ý chí. Sở hữu khả năng kì diệu này từ lúc mới lọt lòng, Yuriko nhanh chóng trở thành mục tiêu săn đón của các nhà khoa học trong đó có giáo sư Shinji Shimada thuộc EoRS. Với dã tâm tạo ra nhân bản của Yuriko, từ đó hình thành đạo quân hủy diệt nhằm độc chiếm thế giới, Shimada đã bắt cô về căn cứ để nghiên cứu trong khoảng thời gian dài. Một ngày kia chợt nghe được tiếng cầu cứu của người con gái tên Izumi tự xưng là chị gái mình vang lên trong đầu, Yuriko thức tỉnh và lập tức lên đường giải thoát cho Izumi cũng như chính bản thân cô khỏi ngục tù giam giữ họ bấy lâu.

RED ALERT 3: UPRISING			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
EA		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2.2GHz
EA LA		RAM	1GB
THỂ LOẠI		VGA	128MB GeForce 6800/ Radeon X800
Chiến thuật			
NGÀY PHÁT HÀNH	12/03/2009		
DUNG LƯỢNG	2 DVD	HDD	7GB
ESRB	Teen	OS	XP / Vista

Chất nhập vai của phần chơi này không có gì đặc biệt. Bạn sẽ vào vai Yuriko và từng bước đưa cô thoát khỏi căn cứ EoRS. Tất nhiên để chiến đấu, game sẽ cung cấp cho bạn 4 kỹ năng chính gồm: Psycho Kinetic quét sạch địch thủ xung quanh bằng tiếng thét, Psychic Domination dùng "mỹ nhân kế" biến đối thủ thành quân mình, Psonic Shield dựng màn chắn năng lượng để đối phó với các trụ phòng thủ và Telekinetic Slam di chuyển các đồ vật xung quanh để tấn công đối phương. Những kỹ năng này dần dần được mở khóa khi bạn thu thập các tập tài liệu của giáo sư Shimada rải rác trong màn chơi. Ngoài ra dựa trên điểm kinh nghiệm thông qua số kẻ địch bị bạn hạ gục, Yuriko sẽ lên cấp và được "khuyến mãi" thêm những điểm tâm linh (Psionic Talent Points) giúp gia tăng sức mạnh các kỹ năng hay trạng thái sức khỏe của cô để chiến đấu hiệu quả hơn. Nhìn chung với độ dài khá ngắn, 4 phần chơi của chế độ Campaign chỉ có tác dụng "hâm nóng" người chơi chút đỉnh, đồng thời là bước đệm giới thiệu và giúp bạn làm quen với các đơn vị binh chủng mới trước khi bước vào những trận đấu đỉnh cao hơn mà thôi.

Cải tiến gây tranh cãi

Trong Uprising cả ba phe đều được bổ sung thêm nhiều đơn vị mới hứa hẹn một chiến trường ác liệt và gay cấn hơn. Thế nhưng sự bổ sung này quá khập khiễng và "được lợi" nhiều có lẽ là phe Đồng Minh (Allied Nations - AN) và EoRS. Rất đông người chơi tỏ ra bất bình vì thế cân bằng của game bị phá vỡ "thô bạo" hơn cả trước. Ở phiên bản gốc, vốn là kẻ "lép vế" nhất và chỉ trông cậy vào sức mạnh không quân thì nay với sự trợ giúp của tập đoàn công nghệ Futuretech, AN chuyển mình trở thành một tay cứng cựa. Nào là Cryo Legionnaire có thể đóng băng bộ binh của đối thủ một cách nhanh chóng, hiệu quả. Kế đó là trụ phòng thủ di động Pacifier FAV có tầm bắn cực xa và phần lớn những thứ hứng trọn 1 loạt đạn của nó đều "bốc hơi" nhanh, gọn. Nếu mục tiêu ở quá gần, FAV linh hoạt kích hoạt súng máy triệt hạ mục tiêu. Đáng nói nhất là Harbinger Gunship và Future Tank X-1. Harbinger thuộc loại máy bay hạng nặng tương tự chiếc AC-130H trong Call of Duty 4 với hỏa lực rất mạnh và tầm bay rất cao. Chỉ với 3-4 chiếc ở cấp độ sao

(star level) cũng đủ cho bạn dọn sạch căn cứ đối phương dễ dàng. Còn robot chống tăng X-1 được trang bị súng từ trường có thể thiêu cháy quân đoàn Apocalypse trong chớp mắt.

Như thế vẫn chưa là gì khi so sánh với EoRS. Những đơn vị mới của phe này rất đậm chất hoạt hình Nhật Bản. Phe này có cung thủ Archer Maiden phòng không hiệu quả nhưng tốc độ bắn chậm và robot giáo thủ Steeling Onin dùng chống tăng. Quân bài chủ lực của EoRS trong Uprising chính là pháo đài bay Giga Fortress (GF). Có thể xếp nó vào loại hủy diệt vì khi quá trình xây dựng hoàn tất, GF mang hình dáng một tòa lâu đài trôi trên mặt nước với vũ khí đối không lẫn trên bộ hoàn hảo và nếu bất cẩn bến cảng của bạn sẽ hoàn toàn bị phong tỏa. Ngoài ra GF còn có thể biến thành một kiến trúc bay hình đầu robot và những tia laser phát ra từ chúng thực sự là cơn ác mộng thứ 2 với đối phương sau "cỗ máy hành quyết" Shogun Executioner trong phiên bản gốc. Một điều rất vô lý ở đây là ngoài hỏa lực siêu "khủng" như thế, GF lại có thêm lớp giáp trụ rất dày. Hầu như bạn phải huy động phần lớn lực lượng của mình chỉ để hạ 1 GF nhưng thật tệ hại khi phe EoRS có thể xây nhiều GF cùng lúc miễn sao có đủ tài nguyên.

Giờ đây, khuyết điểm "mạnh không quân, yếu bộ binh" của AN đã không còn nhưng liệu như thế có hay chăng khi AN vốn tạo dấu ấn với người chơi qua hình ảnh các trung đoàn máy bay ném bom đông đảo oanh tạc vào căn cứ địch thay vì những đơn vị mới quá mạnh mẽ này? EoRS vốn đã có trong tay lợi thế cơ động về căn cứ lẫn binh lính, nay lại sở hữu thêm GF. Trừ phi bản đồ bạn chơi không có biển, bằng không thì EoRS gần như bất khả chiến bại. Có thể tùy cảm nhận của mỗi người, nhưng phản ứng tiêu cực từ các fan về độ cân bằng của game là có cơ sở khi đối phương có thể liên tục lợi dụng các đơn vị này để chiếm ưu thế.

Thách thức từ EA LA

Song song với phần chơi chiến dịch ngắn ngủi, Uprising còn đem đến 50 thử thách qua các màn chơi lớn nhỏ (Challenge). Những thử thách này khá lý thú và sẽ tiêu tốn khoảng 30 giờ chơi. Ban đầu lực lượng của bạn rất hạn chế, bạn phải chinh phục từng thử thách để mở khóa những đơn vị tân tiến hơn. Nội dung màn chơi cực kì đa dạng khi có màn bạn phải đối phó với cả trăm chú khuyển, màn khác bạn phải vượt qua những cơn mưa vệ tinh rơi xuống từ không gian trước khi đến được căn cứ đối phương.

Độc đáo hơn, ngoài những vị tư lệnh đã từng sát cánh hoặc đối đầu với bạn ở bản gốc, bạn sẽ gặp một số nhân vật mới toanh. Liệu bạn có sẵn sàng để tranh tài cùng siêu sao đô vật Mỹ Ric Flair với biệt danh Nature Boy - nổi tiếng trong vai chỉ huy Douglas Hill hay giao đấu với kiều nữ Jamie Chung - vai nữ tướng Takara và cũng là Chi Chi, người yêu của khỉ con Songoku trong siêu phẩm điện ảnh Dragon Ball Evolution sắp trình chiếu? Thêm vào đó, các đối thủ máy sẽ còn đem đến cho bạn nhiều bất ngờ với đấu pháp thông minh và có phần xảo quyệt của chúng.

Hay nhưng thiếu thuyết phục

Tuy nhiên, điểm sáng Challenge không thể che lấp những khuyết điểm nổi cộm của Uprising. Đáng buồn thay Uprising không hỗ trợ chơi mạng đồng nghĩa với việc chế độ chơi hợp tác (co-op) cũng bị loại bỏ. Người phát ngôn của EA

cho biết game chỉ hướng đến đối tượng người chơi đơn, đây thực sự là một quyết định khó hiểu của nhà phát triển khi đấu trường online là linh hồn không thể thiếu của sê-ri C&C, mà đối thủ máy dù có thông minh đến đâu cũng không bằng tranh tài với bạn bè và người chơi khác.

Một số lỗi lớn trong phiên bản trước vẫn tồn tại như lỗi tìm đường, đi xuyên vật thể. Những chiếc Harbinger tuy mạnh nhưng thường bay lượn lung tung, vượt ra khỏi cả phạm vi màn hình, rất bất tiện trong việc kích chọn. AI đã được cải tiến nhưng lắm lúc chúng tấn công cả đồng minh hay quay đầu bỏ chạy khi chạm trán đối phương dù chúng áp đảo về quân số!

Thật hay khi tính từ thời điểm phát hành tựa game gốc, Uprising chỉ mất khoảng 4 tháng để trình làng. Nhưng có lẽ do EA hơi vội vàng trong lần xuất quân này nên lối chơi trong game vẫn chưa được tối ưu và thiếu mất nhiều đặc tính quan trọng.

Kết

Đồ họa của Uprising thừa kế từ RA3 nên các hiệu ứng, phim cắt cảnh vẫn rất đẹp và tươi sáng. Có một số tinh chỉnh nhỏ, mặt nước đã được trau chuốt lại về độ mịn cũng như màu sắc. Phần âm cũng hoàn thành tốt vai trò của mình với những bản nhạc nền quen thuộc kết hợp với một vài ca khúc mới biến tấu rất hay. Nhìn tổng thể Uprising là một bản mở rộng tầm trung, khá thú vị để giải trí, nhưng nếu nhà phát triển chờ thêm một thời gian nữa hãy phát hành sau khi sửa hết những lỗi nghiêm trọng và bổ sung chế độ chơi mạng thì có lẽ Uprising đã là tựa game giá trị hơn rất nhiều.

PHUỢNG LINH

ƯU:

- Chế độ Challenge hấp dẫn.
- Một vài đơn vị mới độc đáo.
- Hình âm tốt.

KHUYẾT:

- Phần chơi chiến dịch quá ngắn.
- Độ cân bằng thấp.
- Nhiều lỗi từ phiên bản gốc chưa được sửa.

Dù là sự pha trộn phong cách của những tựa game lớn như Max Payne, Matrix... nhưng Wanted: Weapons of Fate (WoF) cũng chứa một số đặc tính độc đáo rất riêng. Chỉ tiếc rằng do thiếu sự phá cách nên lối chơi của game nhanh chóng đi vào ngõ cụt.

VŨ KHÍ ĐỊNH MỆNH
WANTED
WEAPONS OF FATE

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

WANTED: WEAPONS OF FATE			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Warner Bros.		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	Intel Core 2 Duo E6540
GRIN		RAM	1GB
THỂ LOẠI		VGA	512MB Geforce 8 Series (hỗ trợ Shader Pixel 3.0)
Hành động			
NGÀY PHÁT HÀNH	24/03/2009		
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	5GB
ESRB	Mature	OS	XP / Vista

Nói đến game "ăn theo" phim hẳn phần lớn người chơi đều tỏ ra thờ ơ hoặc ngán ngẩm. Âu cũng là điều dễ hiểu vì trong nhiều năm trở lại đây, lượng game thành công ở thể loại này chỉ đếm trên đầu ngón tay như The Chronicles of Riddick hay Scarface. Cuối năm 2008, giới mộ điệu được một phen "no mắt" với đoạn phim trailer của WoF chứa các pha hành động nóng bỏng rất đậm chất Hollywood và những tia hy vọng lại le lói trong họ. Thế nhưng bao háo hức mong chờ nhanh chóng tan biến khi WoF dù được lèo lái bởi nhà sản xuất game nổi tiếng Pete Wanat vẫn không thể thoát khỏi vết xe đổ của những bậc đàn anh đi trước.

Vài nét độc đáo

Bộ phim "Truy sát" xoay quanh nhân vật Wesley Gibson từ một nhân viên văn phòng tính tình nhu nhược bỗng trở thành sát thủ chủ lực của tổ chức bí mật đã tồn tại hàng thế kỉ. Với khẩu hiệu "đổi một mạng lấy ngàn người", chúng đã thực hiện hàng loạt các vụ ám sát mà mục tiêu là những cái tên giải mã từ dãy số nhị phân được đưa ra bởi chiếc khung cửi định mệnh (Loom of Fate). Khi phát hiện sự thật mình chỉ là con rối bị lợi dụng nhằm chống lại chính cha ruột của mình, Wesley bắt đầu đòi lại công bằng.

Kết thúc mở của phim có phần hơi gượng ép nhưng bạn sẽ thấy sự việc rõ ràng hơn khi chơi WoF vốn dựa trên nội dung bộ truyện tranh cùng tên. Bối cảnh WoF mở ra vào khoảng 5 tiếng sau khi Wesley hạ gục kẻ chủ mưu Sloan và trở về nhà. Trò chuyện với ông bạn già Pekwarsky, Wesley biết được mẹ mình cũng là thành viên thuộc tổ chức sát thủ ấy tại Paris và cái chết của bà có liên quan đến kẻ cuồng tín mang bí danh "Bất tử" (The Immortal). Không chần chừ, Wesley lên đường điều tra sự tình với manh mối duy nhất là viên đạn bạc có khắc tên anh.

WoF thuộc thể loại hành động bắn súng góc nhìn thứ ba và bạn sẽ tham gia một khóa huấn luyện nho nhỏ nhằm trang bị những kỹ năng cơ bản trước khi vào cuộc thật sự. Có thể nói yếu tố chủ đạo của WoF chính là cơ chế cover-to-cover: mỗi màn chơi đều có hệ thống chướng ngại vật dày đặc cho phép Wesley ẩn nấp và di chuyển từ điểm nay sang điểm khác. Khi gặp điều kiện thuận lợi, Wesley có thể nhoài người ra khỏi chướng ngại vật và tấn công chớp nhoáng. Cơ chế này giống với dòng game Gears of War nhưng nhịp độ diễn ra nhanh hơn. Chỉ bằng một nút bấm, Wesley sẽ trượt dài trên nền nhà một cách điệu nghệ đến nấp sau thùng gỗ, tiếp đến khéo léo nép vào góc tường và cuối cùng là một chuỗi các pha nhào lộn đến vật chắn kế tiếp. Về mặt này thì GRIN đã thực hiện khá tốt và bạn sẽ cảm thấy rất hứng thú. Điều mà tất cả mọi người mong chờ chính là màn bẻ cong đường đạn (curved-shot) thần sầu của Wesley. May thay cách thức thực hiện cũng không quá phức tạp, người chơi chỉ bị "làm khó" chút đỉnh khi muốn thi triển tuyệt kỹ này: phải lấp đầy thước đo adrenaline được tượng trưng bằng hình 4 viên đạn góc trên màn hình. Hạ gục địch, viên đạn sẽ chuyển sang màu đỏ tương ứng với curved-shot. Những kỹ năng cao cấp hơn sẽ đòi hỏi nhiều adrenaline hơn. Đặc biệt khi tung ra chuẩn xác một cú curved-shot, bạn sẽ được xem đoạn hoạt cảnh quay chậm theo đường đạn bay từ nòng súng đến nơi đối phương đang ẩn nấp, hiệu ứng bóp méo âm thanh tương tự như trong phim trỗi dậy thật sự rất phấn khích. Tuy vậy, hoạt cảnh chỉ xuất

hiện ngẫu nhiên phần nào lôi kéo người chơi tiếp tục cuộc hành trình chỉ để chiêm ngưỡng thêm màn trình diễn hoa mỹ này.

Nhân vật chính Wesley còn sở hữu vài kỹ năng khác cũng rất tuyệt. Nếu đối phương tấn công quá "rát" và không có cách nào tiếp cận chúng, người chơi có thể điều khiển Wesley bắn vài loạt đạn đánh lạc hướng (Flank-Shot) đồng thời di chuyển đến chỗ thuận tiện hơn. Trường hợp quá đông đối thủ, việc di chuyển tốc độ nhanh (Enhanced Quick Movement) là sự lựa chọn tối ưu. Vẫn cách thức hoán đổi vị trí giữa các chướng ngại vật nhưng kèm theo hiệu ứng làm chậm thời gian (bullet time) giúp bạn có cơ hội hạ gục càng nhiều địch thủ càng tốt. Không thích "hàng nóng"? Bạn có thể khéo léo tiến đến gần mục tiêu và thực hiện các đòn cận chiến như dùng dao hoặc những thế võ hiểm. Do đó người chơi được tự do chọn cách thức hành động miễn sao đạt được hiệu quả cao nhất - ưu điểm đáng ghi nhận của WoF.

Trùng lặp, rập khuôn

Niềm hứng khởi đối với WoF không tồn tại lâu vì lối chơi của game càng về sau càng mờ nhạt. Trải qua những tình huống ở quá khứ lẫn hiện tại, bạn lần lượt điều khiển cả 2 nhân vật Wesley và người cha Cross, nhưng nội dung màn chơi không có gì đổi mới, bạn vẫn nấp sau chướng ngại vật, dùng curved-shot hạ gục đối phương và cứ thế tiếp diễn. Hiếm có tình huống nào khiến bạn phải vận dụng toàn bộ kỹ năng của nhân vật để đối phó dù ở độ khó cao nhất. Một phần do trí thông minh của máy (AI) quá hạn chế nên người chơi có thể đoán trước hành động của chúng và dễ dàng dứt điểm. Khi bạn nấp, chúng cũng dậm chân tại chỗ, không thèm tìm đường vòng để đánh úp bạn mà lại nấp theo và bắn những loạt đạn vô nghĩa. Các tay bắn tỉa cũng chẳng thèm thay đổi vị trí nên bạn dễ dàng tránh được tầm nhắm của chúng. WoF hoàn toàn thiếu yếu tố bất ngờ, không khó để bạn có thể định vị đối phương khi chúng luôn xuất hiện với những tiếng la hét ầm ĩ. Thậm chí ngay cả đấu trùm cũng quá dễ: khi đã trúng một phát curved-shot. tên trùm sẽ loạng choạng bước ra để hứng trọn đòn tấn công kế tiếp của bạn.

Vũ khí trang bị cho nhân vật chính quá ít, nổi bật nhất là cặp súng Fire Eater của Cross với khả năng bẻ cong 5-6 viên đạn cùng lúc và gây ra một vụ nổ nhỏ nhưng bạn chỉ có được nó khi gần hết game. Bộ giáp mà cha con Wesley mặc không có gì đặc biệt ngoài tác dụng làm đẹp. Đại liên, súng bắn tia cũng như những đoạn dùng súng bắn tan loạt đạn từ đối phương chỉ xuất hiện vài lần, gây hụt hẫng và làm suy giảm chất gay cấn của WoF. Khi hoàn tất, bạn sẽ mở khóa được một số nhân vật trong game và có thể dùng chúng để chơi lại. Song do WoF áp dụng cơ chế dựng sẵn (pre-render) nên lúc gặp những sự kiện chính, bạn sẽ thấy Wesley hay Cross thay vì nhân vật đang sử dụng. Bên cạnh đó, chế độ chơi mới được bổ sung nhưng nhìn chung vẫn là những màn chơi cũ với vài ràng buộc nên giá trị chơi lại không cải thiện nhiều.

Nghe nhìn tàm tạm

Chỉ hỗ trợ tinh chỉnh độ phân giải màn hình trong phần thiết lập đồ họa nên nhiều người đành ngậm ngùi bỏ qua WoF do card VGA của họ đã "có tuổi", không thể đáp ứng trọn vẹn cấu hình mặc định. Ngoại cảnh có độ chi tiết vừa phải và sử dụng tông màu tối khá phù hợp với không gian game. Tuy nhiên thiết kế nhân vật quá thô, biểu hiện cảm xúc gương mặt kém. Phim cắt cảnh xấu tệ hại. Góc nhìn camera trong một số trường hợp tỏ ra thiếu linh hoạt khiến bạn không thể quan sát tình hình xung quanh. Người chơi có thể sẽ phải chỉnh lại độ nhạy của chuột vì nếu không phù hợp, khi bạn di chuyển nhanh vân phủ bề mặt sẽ gây cảm giác rất chóng mặt. Điểm cộng duy nhất cho phần nhìn là những vụ cháy nổ khá bắt mắt, thể hiện tốt hiệu ứng bullet-time.

Âm thanh có phần khởi sắc hơn. Tiếng súng đạn nghe đanh gọn và chắc chắn, lồng tiếng chấp nhận được nhưng hơi phản cảm do nhân vật chính dùng từ "đệm" quá nhiều. Những hiệu ứng âm thanh khác cùng nhạc nền đều sử dụng nguồn từ phim nên chất lượng khá dù số lượng không phong phú lắm.

ƯU:
- Curved-shot ấn tượng.
- Những pha hành động bullet-time cuốn hút.
- Cốt truyện khá.

KHUYẾT:
- Quá ngắn, quá dễ.
- Lối chơi trùng lặp.
- AI kém.
- Phim cắt cảnh xấu.

Đừng vội thất vọng

Sở hữu một số đặc tính thú vị mà chưa game hành động nào có được nhưng độ dài quá ngắn, tính thử thách không cao và lối chơi ít cải tiến là nguyên nhân chính khiến WoF thất bại. Nếu bạn đã từng mê mẩn những pha bẻ cong đường đạn và muốn trải nghiệm một cốt truyện hấp dẫn hơn trên phim thì WoF thực sự để lại ấn tượng không đến nỗi tệ trong lần chơi đầu.

THIÊN NHI

MỘT VÀI MẸO CHƠI

- Rải rác trong màn chơi có các bình ga, bình chữa cháy. Hãy bắn nổ chúng để hạ nhiều đối thủ hơn với 1-2 phát đạn.
- Thu thập những mảnh giấy trên đường đi, bắn những chú chuột có đeo bom sẽ giúp bạn mở khóa những hình ảnh liên quan đến game và đội ngũ phát triển, bìa truyện tranh gốc.
- Nếu muốn lập tức hạ những tên có khả năng né đạn, hãy thực hiện curved-shot với cặp Fire Eater.
- Đừng vội vứt đi vỏ hộp game vì trong phần thông tin nhà sản xuất có chứa 3 dãy số nhị phân cho phép bạn mở khóa sớm những màn chơi của Cross hay bộ áo giáp (chưa có mặt nạ) của Wealey.

CHÀNG KHỔNG LỒ THAM ĂN

Đợt ra mắt rất khả quan trên Xbox 360 thông qua dịch vụ Xbox Live Arcade hồi tháng một vừa qua đã giúp chàng khổng lồ tham ăn Maw tiếp tục hành trình mới chinh phục các game thủ trên miền đất chuột và bàn phím thông qua dịch vụ bản quyền số Steam vào giữa tháng ba năm nay.

Cốt truyện của game xoay quanh chuyến phiêu lưu của anh chàng ngoài hành tinh Frank và sinh vật háu ăn Maw. Trong một lần may mắn thoát khỏi tàu săn tiền thưởng "Galactic Bounty Hunter" sau một vụ nổ kinh hoàng, cả Frank và Maw rơi xuống một hành tinh kỳ lạ nơi đầy rẫy những nguy hiểm đang chờ chực. Bộ đôi bất đắc dĩ phải cùng nhau kết hợp để tìm cách thoát khỏi hành tinh này, cũng như những tay săn tiền thưởng đang phục kích trên đường đi.

Điểm thú vị và nổi bật nhất của The Maw so với những game hành động phiêu lưu cùng loại là bạn không được trang bị những vũ khí "hầm hố" như súng ống, lựu đạn, đao kiếm. Ở đây, game đòi hỏi bạn phải tận dụng tối đa khả năng ăn uống đặc biệt và thân hình quá khổ của chàng khổng lồ Maw để đối phó với đối phương, cũng như giải quyết các cạm bẫy trong suốt quá trình chơi.

ƯU
- Cách chơi sáng tạo.
- Âm sắc đầu tư tốt.
- Giá bán hấp dẫn..

KHUYẾT
- Giá trị chơi lại thấp.

Tuy nhiên, do Maw chỉ là một sinh vật tham ăn và không biết suy nghĩ nên với vai trò chính là Frank, bạn phải tìm mồi đồng thời hướng dẫn cho Maw cách ăn uống để giải quyết các vấn đề. Điển hình như để Maw có thể ăn được các chú kỳ nhông lửa, bạn phải dùng dây buộc các chú kỳ nhông này ném xuống nước cho nguội sau đó quăng chúng vào miệng Maw. Sau khi để Maw thưởng thức xong bữa ăn này để học chiêu khạc lửa, bạn có thể an tâm cùng anh chàng vượt qua các hoa khổng lồ ăn thịt trên đường. Càng về sau, cách thức tìm mồi cho anh chàng háu ăn Maw sẽ ngày càng phức tạp và đòi hỏi bạn phải vận dụng đầu óc để suy diễn cũng như khả năng leo trèo, chạy nhảy. Vì lý do này cũng như để các game thủ tập trung nhiều hơn cho vấn đề giải đố nên trong game nhà sản xuất không thêm vào thanh sức khỏe cho nhân vật để gây khó dễ người chơi.

Tuy là game giá rẻ nhưng mảng "nhìn" của game rất ấn tượng, các nhân vật được thiết kế và diễn hoạt rất có hồn không kém gì các bộ phim hoạt hình danh tiếng của DreamWorks Animation hay Walt Disney. Phần âm cũng xuất sắc không kém khi được hai chuyên gia hàng đầu là Winnie Waldron và Winifred Phillips (từng đảm nhận dự án God of War trước đây) biên soạn, sản xuất. Ngoại trừ giá trị chơi lại tương đối thấp, The Maw là game có rất nhiều yếu tố hấp dẫn để bạn chọn lựa cho chính mình và các em nhỏ trong gia đình.

MINH PHƯƠNG

THE MAW	
PHÁT HÀNH	Steam/Microsoft
PHÁT TRIỂN	Hothead Games/ Twisted Pixel Games
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	09/03/2009
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	AMD Athlon 64 2,2 GHz, RAM 1GB, VGA 256MB Geforce 7600, HDD 300MB, Windows XP/Vista

WHEELMAN			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Ubisoft		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	Core 2 Duo 2.0 GHz
Tigon		RAM	2GB
THỂ LOẠI		VGA	256MB GeForce 7900/ ATI Radeon X1950
Hành động / Đua xe			
NGÀY PHÁT HÀNH	24/03/2009		
DUNG LƯỢNG	2 DVD	HDD	9GB
ESRB	Teen	OS	XP / Vista

QUÁI XẾ WHEELMAN™

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

"Wheelman chẳng qua là sự kết hợp vụng về giữa Burnout và Saint Row, thế nhưng chất hành động của game vẫn đủ sức lôi cuốn người chơi hối hả tham gia."

Tài tử đầu trọc Vin Diesel đã quá nổi tiếng với các bộ phim hành động bom tấn như Điệp viên Triple X, The Chronicles of Riddick, v.v... Nhưng có lẽ tên tuổi của anh được công chúng biết đến nhiều nhất qua bộ phim "The Fast and the Furious" với nhiều cảnh đua xe ngoạn mục. Nhiều bộ phim Vin Diesel thủ vai chính đã được chuyển thể thành game hoặc làm tiền đề phát triển như Need For Speed Underground. Bộ phim kế tiếp Wheelman của Vin Diesel đang được quảng cáo rầm rộ khắp thế giới. Đồng thời, tựa game cùng tên cũng đã được đại gia Ubisoft phát hành nhằm đón đầu fan hâm mộ.

Chuyến án Barcelona

Trong Wheelman, Vin Diesel là sĩ quan cảnh sát cải trang thành một quái xế người Mỹ mang tên Milo Burik. Anh được lệnh đến Barcelona để nằm vùng và điều tra về 3 băng đảng buôn lậu lớn nhất thành phố. Dưới lớp vỏ bọc là một tài xế cho thuê (driver-for-hire), Milo dần thâm nhập được vào tổ chức bọn tội phạm và cung cấp nhiều thông tin cho cơ quan an ninh. Trong quá trình hoạt động, Milo vừa chạm trán với những xung đột giữa các băng đảng vừa phải tận dụng tối đa kỹ năng lái xe điêu luyện của mình để hoàn thành nhiệm vụ.

Nhà phát triển game đã nỗ lực "biến" nhân vật chính thành một quái xế cực giỏi, có những trang bị, khả năng đặc biệt để sống sót và quan trọng nhất là vẻ ngoài phải thật "bảnh". Nhiệm vụ của bạn hết sức đơn giản: truy bắt bọn trộm xe và đưa chiếc xe về điểm định trước trong khoảng thời gian quy định hoặc vô hiệu hóa nó khi tên tội phạm cố gắng chạy thoát. Đôi lúc bạn vào vai tài xế taxi và đưa vị khách của mình đến nơi họ muốn càng nhanh càng tốt. Game sẽ xếp hạng thành tích và gia tăng danh tiếng cho bạn. Một vài nhiệm vụ mang tính đột phá khi bạn phải lái xe tông vào hang ổ đối phương và làm mọi cách để trốn thoát an toàn (Fugitive Mission). Những nhiệm vụ (cả chính lẫn phụ) này được truy cập dễ dàng qua hệ thống bản đồ định vị vệ tinh (GPS), chúng được đánh dấu bằng màu sắc và liệt kê đầy đủ thông tin bên lề như địa chỉ, cách thức thực hiện, phần thưởng. Chỉ cần một thao tác nhấn nút đơn giản là bạn sẽ kích hoạt nhiệm vụ đó một cách nhanh chóng và thuận tiện.

Là một chuyên gia trong việc điều khiển xe nên Milo làm được những điều không tưởng. Khi đuổi theo bọn tội phạm, bạn có thể duy trì một khoảng cách phù hợp giữa 2 xe và "phi thân" (air-jack) từ xe mình sang xe chúng đồng thời tung cước đá văng tên tài xế ra khỏi xe. Ấn tượng hơn nữa, nếu bị đối thủ truy đuổi ở tốc độ nhanh, bạn dễ dàng thực hiện chiêu quay đầu xe 360 độ và dùng súng tấn công (Aim Shot) trong hiệu ứng làm chậm thời gian (Cyclone slow-motion). Khi đó góc nhìn camera chuyển về sau vai Milo và bạn có thể nhìn thấy những điểm yếu của xe đối phương nhằm dứt điểm hiệu quả chỉ bằng một phát đạn. Những đặc tính này gây cảm giác mạnh mẽ nhất khi bạn sử dụng mô tô phân khối lớn. Quá tuyệt! Đây chính là "chất" hành động kinh điển của Hollywood. Tuy nhiên, kỹ năng thú vị nhất này của Wheelman đi kèm một số ràng buộc. Để tránh trường hợp người chơi quá lạm dụng những kỹ năng này, nhà phát triển Tigon đưa ra thanh chỉ số tập trung (Focus Meter). Bạn chỉ thi triển được các tuyệt kỹ của mình khi kích hoạt Focus Meter bằng cách lái xe ở tốc độ cao và ổn định, tránh va chạm tối đa với những chướng ngại vật trên đường đi. Tuy nhiên, cơ chế điều khiển của game khá dễ. Nếu người chơi có trang bị tay cầm Xbox 360 dành cho game trên hệ điều hành Windows thì việc lấp đầy Focus Meter chỉ là chuyện vặt.

Nhiều điểm bất hợp lý

Do nhiệm vụ của game trùng lặp nhiều nên bạn có thể hoàn thành phần chơi đơn chỉ trong 6 giờ. Các nhiệm vụ chạy bộ không lái xe (on-foot mission) rất ít và nhàm chán. Chướng ngại vật để bạn ẩn nấp khá sơ sài, cơ chế ngắm bắn không hiệu quả. Nhân vật Milo không nhảy được nên bạn phải chạy loanh quanh các chướng ngại vật rất mất thời gian. Trí thông minh của máy (AI) cũng không khá hơn, nhiều lúc bạn đứng sát bên nhưng chúng không thèm tấn công hoặc liên tiếp bắn trật mục tiêu. Chúng còn rất "tử tế" khi thường xuyên tụm lại xung quanh các khối thuốc nổ trong màn chơi và chờ bạn hành động. Cốt truyện của Wheelman khá rối rắm được truyền tải qua những đoạn hội thoại mơ hồ và một chút hài hước, lắm lúc người chơi không hiểu nổi mình đang làm việc cho ai, mục đích nhiệm vụ là gì. Barcelona tráng lệ "tuy mở mà không mở". Về lý thuyết bạn có thể đi đến bất cứ địa điểm nào trong thành phố nhưng có những khu vực bị chặn một cách khó hiểu trong khi trên bản đồ lại không hiển thị tình trạng này; điển hình như khu trung tâm La Rambla.

Phương tiện giao thông trong Wheelman khá phong phú. Nếu xe bị hỏng, bạn được phép trưng dụng những chiếc khác nằm rải rác trên đường phố. Tuy nhiên một "con ngựa sắt già nua" vẫn dư sức đuổi theo những siêu xe với tốc độ vài trăm mã lực. Có màn bạn phải truy đuổi một chiếc xe tải và sau khi bắn thủng 4 lốp xe, nó vẫn chạy băng băng như thường. Tệ hại nhất là cơ chế tải bản đồ (map loading). Khi chạy đến những đoạn đường mà game chưa tải kịp, người và xe đều rơi xuống "khoảng không vũ trụ" rồi bất ngờ "giật" ngược trở lại mặt đường. Không ít lần nhiệm vụ của bạn thất bại chỉ vì lỗi vớ vẩn này. Bạn có thể áp dụng phong cách Burnout khi đuổi bắt tội phạm bằng cách tông thật mạnh vào xe chúng nhưng hãy thật cẩn thận vì nếu không may đâm sầm vào một tòa nhà bất kì, chiếc xe của bạn sẽ lọt thỏm vào trong và kẹt cứng ở đó, không thể thoát ra được. Ngoài ra do thiếu hỗ trợ chơi mạng và vẫn còn rất nhiều lỗi tương tự khiến Wheelman trở thành một mớ hỗn độn. Nếu không có những pha hành động theo trường phái xi-nê hoành tráng gỡ gạc phần nào thì chắc Wheelman đã là một thương phẩm thất bại nặng nề.

Âm bù hình

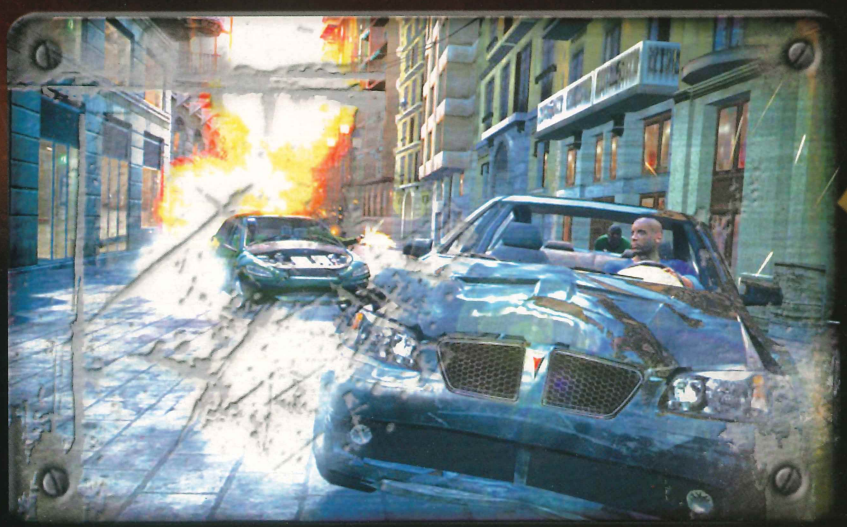
Sử dụng engine Unreal nhưng đồ họa của Wheelman không để lại ấn tượng gì đặc biệt. Ngoại cảnh tươi sáng nhưng độ chi tiết thấp. Xe cộ nhìn tạm được, kể cả chiếc Pontiac G8 từng xuất hiện trong đoạn trailer hay chiếc Opel Astra của đại gia General Motors cũng không thật lắm. Thất vọng nhất là công đoạn thiết kế nhân vật, chẳng biết Vin Diesel có hài lòng hay không khi tạo hình nhân vật của anh quá xấu, khuôn mặt và cơ bắp thô cứng, chuyển động môi và phần bóng viền xung quanh mặt anh thiếu tự nhiên. Bù lại hiệu ứng cháy nổ và làm mờ cảnh vật (blur effect) rất đẹp mắt, phim cắt cảnh hấp dẫn góp phần làm nổi bật chất hành động của game.

Phần âm được pha trộn khá hoàn hảo. Đoạn nhạc mang âm hưởng Tây Ban Nha vang lên cùng menu game tạo thành một sức hút kì lạ. Những màn đuổi bắt như được truyền thêm lửa khi song hành cùng giai điệu réo rắt từ dàn nhạc giao hưởng. Thể loại nhạc rất đa dạng từ cổ điển (classical) đến thành thị (urban) hay thuần Mỹ (American). Hiệu ứng âm thanh rất tốt, tiếng kim loại cạ vào nhau chói tai khi xe cộ va chạm, tiếng súng chát chúa, những vụ nổ "long trời lở đất" sẽ làm bạn hài lòng. Phần lồng tiếng tuy khó chịu chút ít do đa số là tiếng lóng địa phương nhưng cũng thành công về mức độ truyền cảm.

Chơi được

Wheelman cống hiến cho người chơi ý tưởng độc đáo về thế giới mở và những màn rượt đuổi tốc độ cao rất vui nhộn. Đấu súng thời gian chậm, các pha bay nhảy (air-jack) đẹp mắt đã thành công trong việc giúp người chơi cảm nhận chân thực vai trò người hùng hành động Hollywood. Thế nhưng game còn quá nhiều lỗi không thể chấp nhận được khiến những ưu điểm hoàn toàn bị lấn át và ấn tượng cuối cùng về Wheelman chỉ là một phương tiện giúp bạn giết thời gian trong khi chờ những tựa game nóng bỏng hơn xuất hiện.

KỲ ANH



ƯU:

- Hành động đỉnh cao.
- Bản đồ GPS thuận tiện.
- Nhạc nền tốt.

KHUYẾT:

- Nhiệm vụ lặp lại.
- Cốt truyện rối rắm.
- Quá nhiều lỗi.
- Không hỗ trợ chơi mạng.

ĐƯỜNG VỀ

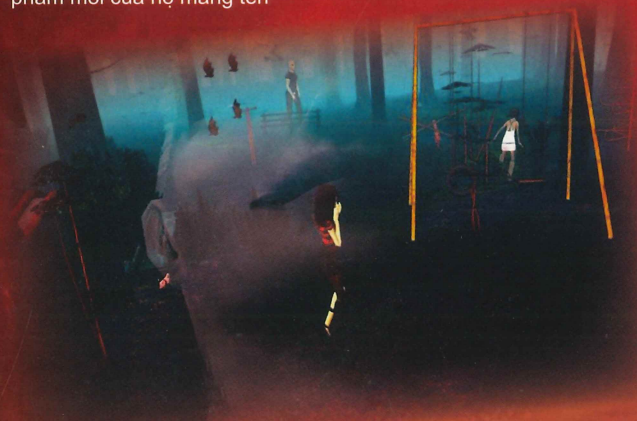
THE PATH

http://tale-of-tales.com/ThePath

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

"Ngày xưa có một cô bé thùy mị, ai thấy cũng yêu. Yêu nhất vẫn là bà của cô, có gì bà cũng đem cho cháu. Bà cho cháu một chiếc khăn quàng bằng nhung đỏ. Chiếc khăn hợp với cô quá đi mất, đi đâu cô cũng quàng. Vì vậy người ta gọi cô là…". Nghe đến đây, chắc hẳn phần nào bạn đã đoán ra đây là đoạn mở đầu trong truyện cổ tích "Cô Bé Quàng Khăn Đỏ" nổi tiếng của anh em nhà Grim. Giờ đây câu chuyện này lại được xưởng game Bỉ, Tale of Tales vay mượn và thể hiện theo cách khác trong sản phẩm mới của họ mang tên The Path.

Khởi điểm, bạn sẽ được chọn một trong sáu chị em nhà "Quàng Khăn Đỏ" với nhiệm vụ là hướng dẫn họ tìm được đường để thăm người bà hiện đang ốm nặng, nằm liệt giường ở nhà. Đây là nhiệm tương đối dễ dàng bởi bạn chỉ cần đi theo đường chính là có thể hoàn tất game. Nếu không muốn rập khuôn một cách đơn điệu (đây cũng chính là ngụ ý chính của các nhà phát triển game), bạn có thể cùng cô bé Quàng Khăn Đỏ của mình la cà dôi chút trong rừng để ngắm cảnh, đồng thời khám phá những bí ẩn đang chờ lời giải đáp. Ví dụ, tại sao lại có một chiếc xe hơi chết máy đang nằm trong rừng? Gặp sói trong game và trong truyện sẽ khác nhau như thế nào...



Kết quả cho việc giải mã những bí ẩn trên sẽ giúp bạn mở khóa được những căn phòng đặc biệt tại nhà bà ngoại, điểm đến cuối cùng trong chuyến phiêu lưu. Việc này sẽ giúp người chơi xâu chuỗi thêm những mắt xích để tìm lời giải đáp những bí mật liên quan đến trò chơi. Ngoài ra, tùy vào nhân vật hóa thân mà các sự kiện bạn gặp trong rừng sẽ được điều chỉnh, sửa đổi theo nhiều hướng khác nhau. Chính vì vậy để khám phá 100% nội dung của The Path, bạn sẽ tốn không ít thời gian để chơi lại. Và mỗi lần thưởng thức lại là một trải nghiệm mới rất thú vị, sâu sắc, điều mà hiếm game phiêu lưu nào có được.

Không đòi hỏi cao về phần cứng nhưng The Path khá sinh động và độc đáo ở cả hai phần thanh và sắc. Màu sắc trong game sử dụng nhiều gam màu tối kèm theo những âm thanh huyền bí tạo cảm giác hồi hộp, rùng rợn. Tất cả điều này đã giúp The Path trở thành một bản game được cải biên từ chuyện cổ tích khá hấp dẫn mà bạn nên thử qua nếu có dịp.

THANH THẢO

THE PATH	
PHÁT HÀNH	Tale of Tales
PHÁT TRIỂN	Tale of Tales
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	06/04/2009
ESRB	Mature
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2GHz, RAM 1GB, VGA 256MB Radeon hoặc Geforce series 6 trở lên (không hỗ trợ card on board), HDD 500MB, Windows XP/Vista

ƯU
- Giá trị chơi lại cao.
- Nghe, nhìn thể hiện tốt.

KHUYẾT
- Game quá ngắn.

TOM CLANCY'S HAWX			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Ubisoft			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2GHz
Ubisoft Romania		RAM	1GB
THỂ LOẠI			
Mô phỏng		VGA	128MB (hỗ trợ Shader 2.0)
NGÀY PHÁT HÀNH	03/03/2009		
DUNG LƯỢNG	2 DVD	HDD	7 GB
ESRB	Teen	OS	XP SP3/ Vista SP1

Tom Clancy's H·A·W·X™

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

ĐẠI CHIẾN KHÔNG TRUNG

Hấp dẫn, hồi hộp, đẹp mắt, vui nhộn là những gì **Tom Clancy's HAWX** có thể đem đến cho người chơi. Nếu là fan cuồng nhiệt của thể loại bắn máy bay phong cách arcade thì không có lý do gì để bạn bỏ qua tựa game này.

Ubisoft đã từng mang đến bạn hàng loạt trận đấu súng nảy lửa với Ghost Recon, những giờ phút nghẹt thở khi làm điệp viên trong Splinter Cell, "bàn cờ" chiến thuật khốc liệt cùng End War. Nay họ lại đưa chúng ta lên bầu trời - nơi tụ hội những chiếc máy bay chiến đấu hiện đại nhất thế giới - với HAWX. Đây cũng là một trong những tựa game Tom Clancy đầu tiên được phát triển dưới "mái nhà" Ubisoft kể từ khi họ mua lại toàn bộ thương hiệu nổi tiếng toàn cầu này.

Bối cảnh giả tưởng gay cấn

Cốt truyện của HAWX diễn ra vào khoảng thời gian giữa Ghost Recon Advanced Warfighter và End War. Năm 2012, hiệp định Reykjavik được chính thức thông qua bởi 191 quốc gia với nội dung chấp thuận việc hợp thức hóa các tập đoàn quân sự tư nhân (PMC), cho phép thay thế dần quân đội trong việc thực hiện nhiệm vụ chống khủng bố và bảo vệ sự an toàn của con người. Năm 2014, phi đội HAWX rời quân đội và họ được tập đoàn Artemis Global Security tuyển dụng, trong đó có sĩ quan David Crenshaw. Trong suốt 6 năm, David cùng đồng đội thực hiện rất nhiều phi vụ thành công khiến Artemis trở thành tập đoàn quân sự tư nhân mạnh nhất trên thế giới. Năm 2021, Artemis kí hợp đồng hỗ trợ phòng thủ với Brazil khi phiến quân Las Trinidad tấn công thành phố Rio de Janeiro. Với sự có mặt của phi đội David, bọn phiến quân nhanh chóng bị đẩy lùi. Thế nhưng sau đó Artemis lại liên kết với Las Trinidad quay sang tấn công quê hương của David. Không đành lòng nhìn đất mẹ tang thương, người chơi sẽ vào vai David cùng đồng đội tái gia nhập HAWX, sát cánh tiêu diệt tập đoàn đầy tham vọng Artemis.

Không chiến ấn tượng

Một điều cần phải nói ngay rằng tuy có phiên bản dành cho PC nhưng HAWX vẫn khuyến cáo người chơi nên sử dụng tay cầm (gamepad) hoặc cần điều khiển (joystick) vì thực sự chơi bằng bàn phím rất hạn chế, không thể phát huy tối đa những điểm hay và mạnh của game. Đặc biệt nếu bạn có tay cầm Xbox 360 dành cho Windows, HAWX sẽ tự động cấu hình nút bấm ngay khi vào game rất thuận tiện.

Trọng tâm của HAWX chính là phần chơi chiến dịch với 19 nhiệm vụ lớn nhỏ. Nội dung của những nhiệm vụ này rất độc đáo và càng chơi càng hay. Trải dài từ chiến trường trên đất Brazil, Mỹ cho đến Tokyo, bạn sẽ tham gia vào những nhiệm vụ cực kì nguy hiểm. Chẳng hạn như bảo vệ phi cơ của tổng thống trước hàng tá máy bay địch, hộ tống hàng không mẫu hạm đi xuyên qua một hạm đội đông đảo để trở về căn cứ hay truy tìm và vô hiệu hóa bom nguyên tử mà bọn khủng bố đặt ngay giữa lòng thành phố. Quá thú vị phải không? HAWX không hỗ trợ chế độ hướng dẫn (Tutorial) nhưng có hẳn một mục "mẹo vặt và trợ giúp" để bạn học cách điều khiển máy bay trước khi xông trận. Chúng cũng sẽ được nhắc lại rất trực quan trên màn hình tải game và giao diện người dùng nên người chơi có thể hoàn toàn an tâm nếu lần đầu tiếp xúc với thể loại game này.

Linh hồn của những trận không chiến chính là công nghệ Enhanced Reality System (ERS). Bản chất của ERS là một dãy các hình tam giác hiện ra trước mũi máy bay và nếu bạn lái theo đúng lộ trình vạch ra, bạn sẽ có thể tránh được hàng loạt tên lửa phóng tới hoặc bắt kịp đối phương để tấn công. Mức độ hiệu quả của ERS biểu hiện rõ nhất ở một màn chơi đòi hỏi bạn phải đánh bom 3 trọng điểm căn cứ địch. Nó sẽ giúp bạn bay xuyên qua "cơn mưa" tên lửa của trụ phòng không, diệt mục tiêu và tẩu thoát một cách ngoạn mục. Ngoài ra ERS còn tạo điều kiện để người chơi tiếp xúc hiệu quả với màn hình radar, hệ thống vũ khí, phát hiện tên lửa và kiểm soát thiệt hại của máy bay. Tóm lại nếu người chơi có thể chế ngự hoàn toàn ERS, nó có thể biến một "tay mơ" trở thành phi công cự phách. Đây thực sự là công nghệ rất hữu ích và đáng giá của HAWX so với những game cùng thể loại.

Tuy nhiên ERS chỉ là công cụ hỗ trợ, nó không giúp bạn chiến thắng dễ dàng mọi màn chơi nên đừng quá lạm dụng. Trường hợp muốn nâng cao tài bay lượn hoặc đã tự tin vào kỹ năng của mình, bạn hãy thử sức với chế độ Assistance-off (AO). Khi kích hoạt AO, màn hình chuyển sang góc nhìn toàn cảnh bao quát hơn và bạn có thể quan sát toàn cục trận đấu, cơ chế ERS bị vô hiệu hóa và bạn phải tự mình điều khiển máy bay né tránh tên lửa, đồng thời tìm cách hạ đối phương. Chiến trường sẽ rất hỗn loạn, việc khóa đối tượng (lock) và khai hỏa phần nào khó khăn hơn nhưng quen tay rồi thì bạn hẳn cảm thấy khá thích thú. AO sẽ giúp bạn bình tĩnh chiến đấu khi radar, hệ thống tên lửa bị nhiễu và hoàn toàn không bị lệ thuộc vào ERS. Nhà phát triển Ubisoft Romania đã bố trí màn chơi rất khéo léo để bạn sử dụng luân phiên hoặc kết hợp 2 chế độ này và kết quả là người chơi được tận hưởng những trận không chiến đầy hứng khởi với hệ thống vũ khí đa dạng từ bom hạng nặng, tên lửa cự ly gần / xa cho đến đại bác, hỏa tiễn đa đối tượng. Khi hoàn thành nhiệm vụ, tùy thành tích mà bạn sẽ mở khóa được những gói vũ khí cùng chủng loại máy bay mới, ngoài ra còn có huân chương và các bộ "áo" đẹp mắt để trang trí cho chiến đấu cơ của mình.

Co-op át multi

Đa số các màn chơi đều cung cấp thêm 2 đồng đội bay bên cánh (Wingmen), vừa có tác dụng bảo vệ khi bạn bị đối phương "lấy thịt đè người", vừa hỗ trợ tấn công. Họ sẽ hành động tùy theo hiệu lệnh bạn đưa ra, nhưng trí thông minh (AI) của những đồng đội này không tốt lắm. Có thể bạn sẽ sống sót với cấp độ mặc định (normal), nhưng nếu chỉnh lên cấp cao hơn thì thật là một thảm họa. Trong khi đối thủ máy đeo bám rất sát và dứt điểm quyết đoán thì đồng đội lại quá chậm chạp và kém linh hoạt. Những màn mang tính chất hộ tống một đối tượng nhất định, đồng đội toàn bay loạn xạ dù bạn đã chỉ định họ tấn công những phi

cơ tiếp cận đối tượng. Sau cùng bạn vẫn phải gánh vác phần lớn công việc, vì thế chế độ hợp tác (co-op) là một điểm sáng của HAWX. Hỗ trợ 4 người chơi cùng lúc và cơ chế tham gia/thoát tự do sẽ giúp bạn có những giây phút giải trí rất vui nhộn cùng bạn bè. Tuy lối chơi không có gì khác biệt nhưng cuộc chiến sẽ ác liệt hơn và phần thưởng sẽ nhiều hơn.

Phần chơi mạng (multiplayer) chỉ có một chế độ đối kháng duy nhất là Death-match. Hỗ trợ tối đa 8 người và sử dụng lại những bản đồ trong phần chơi đơn, người chơi có dịp so tài về chiến thuật bay với nhau cũng như áp dụng chiêu chết máy (stalling) vốn ít được dùng. Đặc biệt nếu đội nào hạ được nhiều máy bay hơn sẽ có cơ hội được sử dụng chiêu EMP Blast rất đẹp mắt. Tuy nhiên phần chơi mạng vận hành không suôn sẻ lắm khi danh sách hiển thị máy chủ khá lộn xộn. Kết thúc trận đấu bảng hiển thị kết quả còn vài lỗi nhỏ. Nhiều trường hợp bạn đã chấp thuận lời mời của bạn bè nhưng vẫn không vào được phòng chờ và đôi khi xảy ra tình trạng crash game. Hy vọng Ubisoft sẽ sớm có bản vá khắc phục những lỗi này.

Âm sắc trung thực

Đến với HAWX bạn sẽ có cơ hội lái hơn 50 chủng loại máy bay khác nhau. Từ loại cơ bản như MiG, Eurofighter đến những "sát thủ bầu trời" như Su-47, F-22 Raptor, "chim tàng hình" F-117 Nighthawk. Kiểu dáng máy bay được dựng 3D rất đẹp mắt và sắc nét, tuy một vài loại không giống lắm so với thực tế. Và bất hợp lý ở chỗ chiếc nào lái cũng như nhau, ít cảm thấy sự khác biệt về tốc độ, ảnh hưởng trọng lực hay độ cản sức gió. Game có nhiều góc nhìn nhưng ấn tượng nhất là chế độ nhìn từ trong buồng lái (inside-view), máy móc và màn hình điện tử được thiết kế khá đẹp và hiển thị một số trạng thái của máy bay tương ứng theo hành động của bạn.

Ngoại cảnh của HAWX rất đáng khen khi những thành phố nổi tiếng nhìn từ trên cao trông rất sống động. Một phần do HAWX sử dụng những hình ảnh thật được chụp từ vệ tinh cung cấp bởi công ty GeoEye (hãng hợp tác xây dựng Google Map). Nhưng khi bay thấp thì chúng xấu tệ, mỏng dính, cây cối trông thô kệch và những tòa nhà chẳng khác gì những chiếc hộp giấy, kích thước nhà so với máy bay cũng khá khôi hài. Hiệu ứng nước, cháy nổ và khói bụi rất tốt giúp tăng cường nét tàn khốc của trận chiến. Nếu chuyển sang nền DirectX 10, đồ họa cho ánh nắng chói chang hơn, khung cảnh thành phố bên dưới rõ nét hơn một chút và độ tương phản của máy bay nhìn chung tốt hơn. Cốt truyện được kể qua những đoạn phim cắt cảnh chất lượng tốt. Đáng ghi nhận nhất là lượng khung hình của game rất ổn định kể cả khi màn hình chằng chịt khói từ đuôi tên lửa và hàng chục phi cơ.

Chất âm góp phần lớn trong thành công của HAWX. Tiếng động cơ rất trầm ấm nhất là vào lúc tăng tốc, khi xuống những âm vực thấp gây cảm giác khá đặc biệt. Âm thanh tít tít khi máy bay địch lọt vào tầm ngắm nghe rất vui tai. Tên lửa phóng đi nghe chưa thật "cháy", nhưng những vụ nổ rất vang dội. Tinh tế nhất chính là những đoạn hội thoại qua điện đàm. Nếu bạn sở hữu một dàn âm thanh tốt, bạn sẽ thấy mình như đang giao tiếp qua sóng radio thật sự. Chức năng điều khiển bằng giọng nói nhạy, nhưng nếu microphone của bạn không tốt, tạp âm vào sẽ gây chút ít phiền toái. Nhạc nền khá ít nhưng đa số đều hay và phù hợp với từng màn chơi.

Cất cánh nào!

HAWX gặp chút ít khó khăn khi người anh em Ace Combat của Namco đã đi trước quá thành công và hơn hẳn về mức độ ác liệt. Nhưng với nội dung màn chơi phong phú, 2 đặc tính độc đáo ERS và AO cùng hình âm chất lượng, HAWX vẫn để lại trong lòng người chơi những dấu ấn riêng. Nếu Ubisoft tiếp tục phát triển hiệu quả những ưu điểm của phần chơi đơn và xây dựng một đấu trường mạng đa dạng hơn, hẳn HAWX sẽ trở thành một đại diện sáng giá cho dòng game thể loại này.

HOÀNG KHÁNH

ƯU:
- Hình khá, âm trung thực
- Không chiến cuốn hút
- Nội dung màn chơi hay
- Số lượng máy bay, vũ khí đa dạng

KHUYẾT:
- Chơi mạng còn nhiều bất cập
- Đồ họa chưa bắt mắt.
- AI kém.

Địa ngục nô lệ

The Pitt là nội dung tải về thứ hai dành cho trò chơi nhập vai Fallout 3 Bethesda Softworks. Operation Anchorage, phiên bản nội dung tải về thứ nhất, đã đưa các chiến binh Wasteland vào những trận đánh chủ chốt của một cuộc chiến thực sự khốc liệt. Fallout 3: The Pitt trị giá 800 điểm Microsoft, tương ứng 10USD, được phân phối qua dịch vụ Games For Windows Live của Microsoft dưới hình thức nội dung tải về.

Người chơi sẽ nhận lời cầu cứu của một nô lệ Werhner, giải thoát những người khác đang bị giam giữ ở The Pitt, nơi từng là thành phố Pittsburgh hoa lệ. Khống chế đống đổ nát là bá vương Ashur, kẻ điều khiển mọi thứ với thể chế "bàn tay sắt". Cách duy nhất để lọt vào thành phố là giả dạng một kẻ nô lệ. Sau khi diệt trừ tên Deathclaw đầu tiên và đột nhập một trại buôn nô lệ, người chơi sẽ phải cố gắng thuyết phục thủ lĩnh nô lệ để không bị họ tấn công và tránh né cái gì đó rất khác thường cứ "bám đuổi" nhân vật chính kể từ lúc vào thành phố, nào là xác xe nằm vất vơ vất vưởng, các bãi mìn khắp các con đường...

The Pitt hấp dẫn hơn Operation: Anchorage vì tập trung vào cốt truyện – tiếp cận với vấn đề xảy ra hơn là dẫn dắt từ đầu đến cuối. Nhiều đặc điểm riêng của The Pitt đáng chú ý như các lối đi bị xé vụn, các tòa nhà đổ nát, các lò rèn hay các công sự phòng ngự không đơn thuần là khung cảnh mà là "cửa ngõ" cho nhiều diễn tiến. Thế nên, bạn nên chuẩn bị tinh thần vì có rất nhiều việc phải làm. Ví dụ, bạn có thể cải trang thành người của Hell's Fireman trang bị loại "siêu vũ khí" Auto Axe mạnh mẽ. Cũng cần phải lưu ý là bạn phải có trang phục phù hợp với nhiệm vụ và phải tự tìm kiếm lấy trong quá trình chơi; ít ra người viết cũng "sắm được" 3 bộ để thay đổi trên đường đi. Bên cạnh đó, game còn có các đoạn thoại khá hấp dẫn đòi hỏi sự dày dạn kinh nghiệm để khám phá các sự xáo trộn, cũng như các nhiệm vụ phụ "ăn theo" nhiệm vụ chính. Một số nhân vật NPC đặc biệt có thể dẫn dắt người chơi làm nhiệm vụ.

Khác với Operation Anchorage, người chơi có thể quay trở lại The Pitt khi đã hoàn thành mọi thứ để tìm kiếm thêm các vật dụng, vũ khí còn sót. Khoảng thời gian chơi game vì thế sẽ tăng lên – có thể vượt 5 giờ chơi. Tuy vậy, một số lỗi về đồ họa có thể khiến người chơi khó chịu vì không thể bỏ qua được, ví dụ Auto Axe có thể "biến mất" ở góc nhìn thứ nhất, nhưng vẫn hiện hữu dưới góc nhìn thứ ba.

Fallout 3: The Pitt kéo dài thêm nội dung cho các fan gạo cội của dòng game nhập vai nổi tiếng Fallout. Chắc chắn bạn sẽ có thể thêm những giây phút đáng nhớ nhưng kèm theo đó cũng là những vấn đề thử thách tính kiên nhẫn của chính bản thân mình.

ĐẶNG CHÂU

ƯU

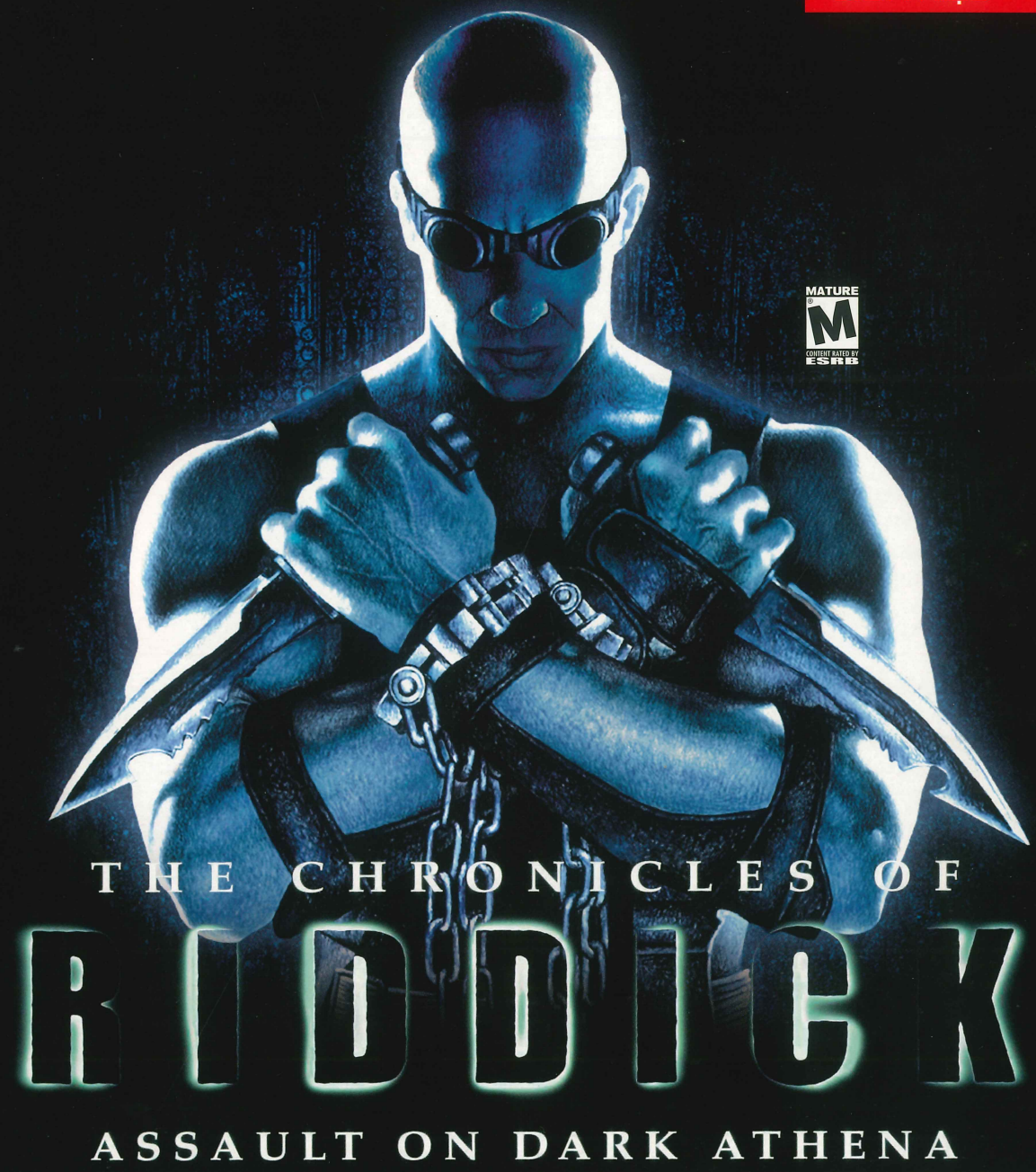
- Tập trung vào cốt truyện.

KHUYẾT

- Lỗi đồ họa gây sự khó chịu.

FALLOUT 3: THE PITT

PHÁT HÀNH	Bethesda Softworks
PHÁT TRIỂN	Bethesda Game Studios
THỂ LOẠI	Nhập vai
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	24/03/2009
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2,4GHz, RAM 1GB, VGA 256MB NVIDIA 6800 / ATI X850 , HDD 5GB, Windows XP/Vista



ĐỘT KÍCH TÀU DARK ATHENA

Những ai đã từng chơi qua The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (EfBB) phát hành vào năm 2004 chắc hẳn không thể nào quên một tựa game với cách chơi lôi cuốn cùng những hình ảnh đồ họa đẹp mắt.

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA	
PHÁT HÀNH	Atari
PHÁT TRIỂN	Starbreeze
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	07/04/2009
ESRB	Mature
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	Pentium D 2,66GHz, RAM 1024MB, VGA 128MB, HDD 11GB, Windows XP/Vista, 3DVD

Đa phần các game dạng "ăn theo" phim khi phát hành thường không đáp ứng được sự kỳ vọng của giới game thủ vì chất lượng game không hề tương xứng với tên tuổi bộ phim. Nhưng với bàn tay nhào nặn hết sức tinh tế, nhà phát triển Starbreeze đã làm cho tựa game EfBB trở thành một trong số ít những game "ăn theo" thành công nhất tính đến thời điểm hiện tại. Một thời gian dài im hơi lặng tiếng sau khi đào thoát khỏi vịnh đồ tể Butcher Bay, anh chàng Riddick của chúng ta đã trở lại với người "đỡ đầu" mới Atari, cùng tựa game The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena (AoDA). Nhà phát hành cho biết đây sẽ là bản mở rộng của EfBB cùng những tính năng mới. Cuộc hành trình của Riddick bắt đầu...

THỬ THÁCH

Nội dung của AoDA được tiếp nối ngay sau phần đầu EfBB. Phi thuyền của Riddick và tay thợ săn tiền thưởng John bị một nhóm hải tặc tấn công. John bị bắt nhưng anh chàng Riddick của chúng ta đã kịp thời thoát thân. Kế thừa gameplay của phiên bản EfBB, trong AoDA người chơi vẫn sẽ điều khiển anh chàng "cơ bắp" Riddick vượt qua những thử thách, thực hiện các nhiệm vụ... và tìm đường "thoát thân".

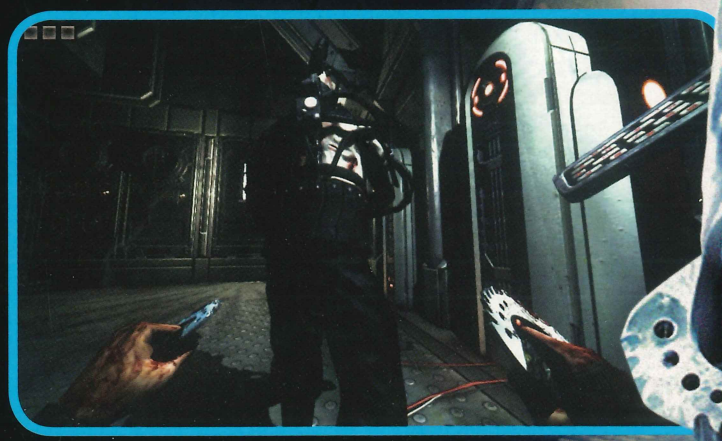
Game bắt đầu bằng một màn chơi Tutorial (hướng dẫn) dưới hình thức một giấc mơ của Riddick. Vẫn với phong cách chơi quen thuộc, trong game bạn sẽ lần lượt được trải nghiệm các pha đấu súng, hành động bí mật xen kẽ với các tình huống cận chiến trên con tàu Dark Athena bí ẩn của thuyền trưởng Revas, một người "lạ mà quen" của Riddick. Tất cả các thành viên trên tàu Dark Athena đều bị tẩy não nên chỉ hành động theo mệnh lệnh hoặc chịu sự điều khiển từ xa. Yếu tố này làm chúng ta nhớ lại dòng game kinh dị F.E.A.R., khi bọn lính Replica cũng bị mất kí ức và hành động theo sự chi phối của bọn chỉ huy.

Vẫn giữ nguyên nét đặc trưng của phần đầu EfBB, phiên bản AoDA lần này cũng cho phép người chơi được tùy biến trong mọi hành động của mình. Điểm làm nên sức hấp dẫn cho tựa game Riddick chính là việc xuyên suốt nội dung trò chơi, người chơi sẽ có dịp được tiếp xúc với rất nhiều những NPC: mỗi NPC có tính cách, giọng nói riêng biệt làm cho game trở nên thú vị hơn. Hơn thế, "mạch" game tiến triển thuận lợi tới đâu cũng tùy vào tài ứng xử của bạn. Bạn có thể nhận hết các nhiệm vụ mà các NPC nhờ cậy, hay đơn giản là từ chối. Tuy nhiên lời khuyên là bạn nên chấp nhận hết các lời đề nghị này, vì có thể những nhiệm vụ đó sẽ mở hướng đi mới cho bạn, cũng như kiếm thêm tiền thưởng.

LỐI CHƠI ẨN MÌNH

Những tên lính canh bị tẩy não trong game, hay còn gọi là các "drone", được "cài đặt" cách di chuyển, tuần tra theo một lộ trình xác định. Nhưng chúng cũng có thể được điều khiển bằng các tên lính khác trên tàu, khi có báo động, chúng sẽ được điều khiển để truy tìm "kẻ lạ mặt". AoDA gắn mác FPS nhưng với đặc điểm các màn chơi luôn có bóng tối bao trùm, các khu vực "tranh tối tranh sáng" thì phong cách "stealth action" (hành động bí mật) sẽ là chủ đạo trong suốt quá trình chơi. Nhân vật chính có khả năng đi "cúi người", làm cho việc di chuyển ít gây ra tiếng động hơn, ảnh hưởng của ánh sáng lên nhân vật cũng giảm đi đáng kể. Đặc biệt hơn anh chàng Riddick còn có khả năng nhìn trong bóng đêm, rất phù hợp cho những ai thích lối hành động "ẩn mình" đúng không nào!

Vũ khí trong game



cũng rất đa dạng về chủng loại: từ súng lục, tiểu liên, bắn tỉa... Nổi bật nhất là khẩu SCAR có thể bắn ra các khối chất nhầy có khả năng nổ khi được kích hoạt. Tuy nhiên đạn dược không phải lúc nào cũng "bao la", cộng với việc các khẩu súng đã được mã hóa "của ai nấy xài" nên việc bạn có ý định thu nhặt và dùng súng của đối phương là không thể. Vì vậy hạn chế đụng độ trực tiếp với bọn lính là ưu tiên hàng đầu của người chơi.

AI (trí thông minh nhân tạo) của máy được thể hiện khá tốt. Người viết rất ấn tượng với cách mà bọn lính "drone" truy tìm đối thủ khi có báo động. Chúng biết chia nhóm, bao vây và dồn ép đối phương, việc chạy thoát lúc này gần như "bất khả thi" vì chúng huy động lực lượng khá đông, truy đuổi bạn rất "gắt gao". Do tính tương tác cao nên một số tình huống trong game sẽ làm bạn cảm thấy thích thú. Như khi gặp một nhóm lính canh, bạn sẽ làm gì, âm thầm tìm cách vượt qua, hay chỉ là "rambo" và "xả đạn". Có một cách khá hay là bạn "nhẹ nhàng" áp sát một tên, khống chế hắn bằng cặp Ulak Blade và sử dụng chính khẩu súng trên tay tên này để "hạ gục" số lính còn lại, vừa tiết kiệm đạn dược lại vừa tạo cảm giác "hưng phấn"!

Ngoài những khó khăn về đạn dược, trong game sẽ không có các túi cứu thương nằm rải rác như đa phần các trò chơi khác. Khi đó bạn phải tìm đến các Med Canister để "bơm máu", điều này làm tăng thêm tính thử thách cho người chơi.

HÌNH SẮC NÉT, ÂM "RU NGỦ"

Do được phát triển đồng thời cho các hệ máy next-gen nên phần hình ảnh của game có thể làm cho những game thủ khó tính nhất cũng phải hài lòng. Anh chàng Riddick của chúng ta được thiết kế dựa trên hình mẫu của "ngôi sao cơ bắp" Vin Diesel, từ khuôn mặt "lạnh như tiền" cho đến các khối cơ bắp cuồn cuộn đều được mô phỏng hết sức chân thật. Mô hình các nhân vật cũng được nhà phát triển chăm chút khá tỉ mỉ, các chuyển động được thực hiện rất mượt mà. Khung cảnh trên con tàu Dark Athena được làm hết sức chi tiết, chúng ta có thể thấy rõ ánh sáng kim loại phản chiếu dưới ánh đèn hay những "đường gân" trên các bức tường bằng đá. Hệ thống vật lý thực hiện khá tốt vai trò của mình, các pha đụng độ trở nên "máu lửa" hơn, lôi cuốn hơn. Hiệu ứng bóng đổ có thể nói là xuất sắc, rất "ăn ro" với chuyển động của nhân vật.

Phần âm thanh của trò chơi có thể làm bạn phải thất vọng. Chỉ có Riddick được lồng tiếng bởi chính tay Vin Diesel là "có hồn", còn lại các nhân vật khác không thật sự ấn tượng. Cộng với việc âm thanh của game chủ yếu là không gian tĩnh lặng nên rất dễ làm bạn "ngủ quên trên chiến trường".

CHƠI MẠNG - LUỒNG GIÓ MỚI

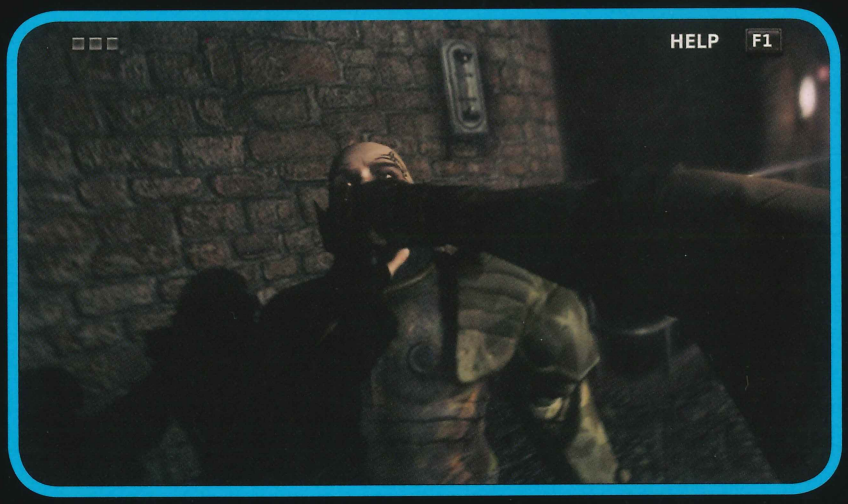
Nhà phát triển Starbreeze đã đáp lại mong mỏi từ giới game thủ khi không có mục chơi online ở phần đầu tiên EfBB. Lần này phiên bản AoDA đã được bổ sung thêm tính năng chơi mạng đầy hấp dẫn. Với các kiểu chơi quen thuộc là Deathmatch, Team Deathmatch và Capture the Flag, AoDA còn một "mode" chơi có thể sẽ là điểm nhấn cho game, đó là Pitch Black. Ở mục chơi này một người sẽ vào vai anh chàng Riddick ẩn núp giữa màn đêm, trong khi những người chơi còn lại sẽ trở thành những tên lính canh với nhiệm vụ truy bắt Riddick. Nét độc đáo của kiểu chơi này là trong khi lính canh được trang bị "tận răng" thì trong vai Riddick, bạn chỉ có cặp Ulak Blade và khả năng nhìn trong đêm tối, vì vậy để chiến thắng đòi hỏi rất nhiều sự khéo léo và tính kiên nhẫn.

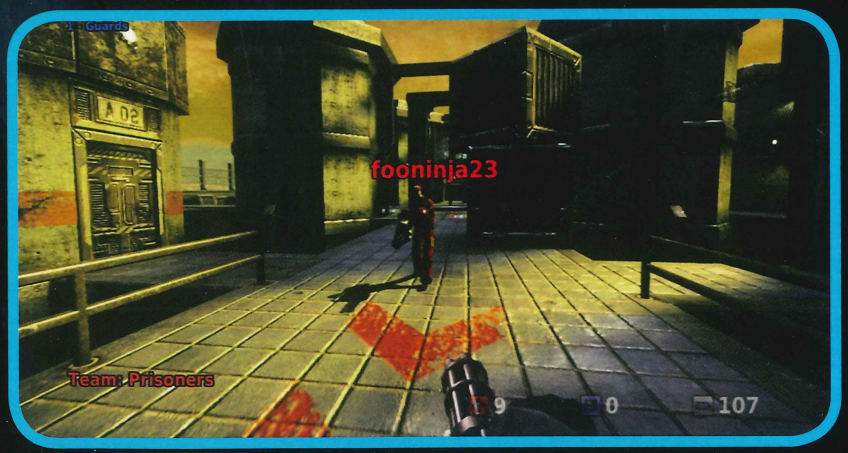
ƯU

- Đồ họa đẹp mắt
- Gameplay có chiều sâu
- Mục chơi mạng lôi cuốn

KHUYẾT

- Âm thanh buồn tẻ
- Các đoạn hội thoại còn dài dòng
- Thời lượng game ngắn





ĐÁNG ĐỂ CHƠI

Tuy còn một số khuyết điểm như khung hình của game đôi lúc không ổn định, hay các đoạn hội thoại "dài dòng", âm thanh "buồn tẻ", nhưng với những gì đã thể hiện cùng hình ảnh và gameplay khá tốt, Riddick: Dark Athena vẫn xứng đáng có một chỗ đứng riêng trong kệ game của bạn. Nếu là một "fan" của Vin Diesel thì bạn còn chờ gì nữa mà không bước vào "cuộc phiêu lưu" đầy cam go cùng thần tượng!

TRUNG THÀNH

Tinh Linh Chiến Ca

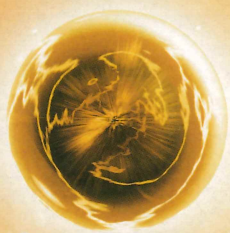
Cốt truyện của Tinh Linh Chiến Ca chính là chương tiếp theo sau những sự kiện xảy ra tại phiên bản Thiên Nộ Thần Phạt của Thế Giới Hoàn Mỹ. Sau khi người chơi hoàn thành quá trình đi ngược thời gian, kết thúc mối thiên tình sử và huyết án đẫm máu 1000 năm trước, Đại lục Hoàn Mỹ bắt đầu tiếp đón những sinh linh vô cùng kì bí đến từ một huyễn giới xa xôi.

Bối cảnh Tinh Linh Chiến Ca

Vũ trụ của TGHM vốn bao la rộng lớn, hàm chứa vô số thế giới khác nhau. Con người phàm tục cư trú tại nhân gian giới, vốn bị tàn phá nghiêm trọng sau nạn Đại Hồng Thủy. Những tinh linh cao cấp được đưa về sinh sống tại Thiên Thượng Nhân Gian do chư Thần dùng tàn dư thần lực tạo ra. Ma đạo cát cứ tại Ma giới, Tiên nhân có Tiên giới, Oán Linh hung tàn có U Minh Giới là thế giới riêng. Mỗi thế giới này đều có quy luật sinh tồn riêng, tương tác qua lại với nhau.

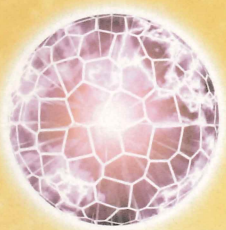
Nhưng không ai biết rằng, ngoài những thế giới kia, trong vũ trụ còn tồn tại một thế giới bí ẩn, lặng lẽ vận chuyển. Đó chính là thế giới Ngũ Hành – Ngũ Linh Huyễn Thế. Một thế giới có sức ảnh hưởng tới tất cả những thế giới khác. Thế Giới Ngũ Hành gồm 5 nguyên tố Kim, Mộc, Thủy, Hỏa, Thổ. Tuy phân thành 5 nguyên tố riêng biệt nhưng chúng lại là 1 thể thống nhất, luân chuyển không ngừng, tạo thành hệ thống lớn nhất tồn tại trong TGHM. Bắt đầu từ thời khắc mà thế giới này được Thần linh sáng lập ra, sự sinh tử tồn tại của tất cả các sinh linh đều không thể tách rời hệ thống này.

Ngũ Hành nguyên tố vốn là khởi nguyên yếu tố, không có ý thức cụ thể. Nhưng trải qua thời gian vận chuyển



trong tự nhiên, hòa hợp lại với nhau đã tiến hóa thành sinh thể có ý thức, độc đáo hơn tất cả mọi chủng tộc. Thổ có Thổ trí, Mộc có Mộc hồn, Kim có Kim phách, Thủy có thủy tinh, Hỏa có Hỏa linh. Sau này được đặt tên là Nguyên Tố Tinh Linh, bẩm sinh có thể sử dụng năng lực Ngũ Hành, bảo vệ cân bằng tự nhiên. Ngũ Linh Huyễn Giới cùng Ngũ Hành Tinh Linh sống yên bình cho tới một ngày gặp phải kiếp nạn diệt thế.

Thanh Đế tại phương Đông vốn mang oán cừu với Dạ Xoa tộc – ma tộc vô cùng hung ác man dại. Sau ngàn năm tranh đấu bất phân thắng bại, Thanh Đế thâu tóm đại binh, thu nạp vô số Thần tướng, cất quân đánh Dạ Xoa tộc. Cuộc chiến giữa Thanh Đế và Dạ Xoa tộc đã đánh bại tín ngưỡng của Dạ Xoa tộc, làm tổn hại đến hai hệ Thủy - Mộc phía Đông Bắc. Năng lượng của Nguyên Tố Thủy và Mộc yếu đi làm cho hệ thống Ngũ Hành mất cân bằng. Sự cân bằng của Ngũ Linh



Huyễn Thế bị phá hủy nghiêm trọng, hệ thống Ngũ Hành tự nhiên mất đi năng lực điều tiết. Lúc này Thần Linh đã không thể xuất hiện để trợ giúp, thêm vào đó là Oán Linh mai phục khắp nơi. Nếu tình trạng này cứ xảy ra, e rằng thế giới này sẽ lâm vào cảnh diệt thế. Trong hoàn cảnh này, các Nguyên Tố Tinh Linh bắt đầu đặt những bước chân đầu tiên lên TGHM.

Cuộc cách mạng trong kĩ thuật chiến đấu

Các tiểu Tinh Linh vô cùng xinh đẹp khả ái cuối cùng cũng đã hiện diện, trở thành một thành viên mới trong Đại lục hoàn mỹ, cùng người chơi chiến đấu, trưởng thành.

• **Thái Bạch Tinh Linh:** toàn thân tỏa ra hào quang màu vàng vô cùng rực rỡ.

• **Thái Thanh Tinh Linh:** mặc một bộ trang phục thật gợi cảm màu hồng tím.

• **Thái Ân Tinh Linh:** vô cùng dễ thương với đôi cánh bướm và ánh sáng xanh ngọc tỏa ra.

• **Thái Huyền Tinh Linh:** toàn thân được bao phủ bởi hào quang thuần khiết, rực sáng như một ngôi sao băng.

Bốn dạng Tinh Linh đều có 4 loại thuộc tính cơ bản: Sinh lực – Linh lực – Thể lực - Mẫn lực. Tuy nhiên, mỗi tinh linh sẽ phát triển về một thuộc tính vượt trội, từ đó phát huy năng lực đặc biệt của bản thân. Chủ nhân có thể tùy ý lựa chọn loại Tinh Linh (không hạn chế số lượng), xây dựng thuộc tính và kĩ năng cho những trợ thủ khả ái của mình.

Hiển nhiên sẽ có ý tưởng so sánh Tinh Linh với Pháp Bảo và Thú Chiến thông thường. Song nếu phân tích sẽ thấy, hai thứ trên tuyệt đối không thể so sánh với Nguyên Tố Tinh Linh được. Pháp bảo vốn dĩ là vật, chỉ đem lại kĩ năng, không có nhiều đặc sắc; Thú chiến tuy có khả năng tự tác chiến nhưng năng lực có hạn, lại chỉ có Tiên thú mới sử dụng được nên rất hạn chế. Trong khi đó, Tinh Linh khả ái, có khả năng tự phát triển cùng người chơi, gần như là một thể chiến đấu cao cấp bảo vệ người chơi. Bất cứ nhân vật nào cũng có thể lựa chọn Tinh Linh cho mình, sau đó phát triển kĩ năng. Do đó có thể khẳng định, 1 vạn người sở hữu Tinh Linh thì có ít nhất 1 vạn Tinh Linh khác biệt nhau.

Kĩ năng của Nguyên Tố Tinh Linh được xây dựng từ năng lượng Ngũ Hành nên có uy lực vô cùng lớn. Có thể hoàn thiện và bù khuyết sức mạnh cho chủ nhân. Khi tham gia chiến đấu, việc điều khiển Tinh Linh sẽ ảnh hưởng rất nhiều tới kĩ thuật tác chiến của người chơi. Tuy Tinh Linh không thể bị tấn công hay tiêu diệt, song việc điều khiển nó sao cho hiệu quả, sử dụng kĩ năng cho hợp lý là không hề đơn giản. Cũng chính bởi điều này, Nhà phát triển Beijing Perfect World đã tuyên bố: "**Tinh Linh Chiến Ca là sự cách mạng trong kĩ thuật chiến đấu**".

Thời điểm ra mắt phiên bản đã gần kề, hãy cùng TGHM VN chào đón sự xuất hiện của Tinh Linh Chiến Ca, hòa nhập vào võ đài vô tiền khoáng hậu để tôn vinh những cường giả chân chính.

Và đừng quên theo dõi trang chủ TGHM (http://thegioihoanmy.vn) để cập nhật thông tin mới nhất của phiên bản!

Ông Nguyễn Đức Kiên – Trưởng ban Giải trí trực tuyến Quang Minh DEC:

"Hiện tại, Tinh Linh Chiến Ca đang là bước tiến quan trọng của TGHM VN và Quang Minh DEC trong Quý II năm nay. Phiên bản này chứa đựng nội dung lớn và nhiều thay đổi, sẽ mang tới một bộ mặt hoàn toàn mới cho game. Để chào đón TLCC, hiện tại chúng tôi đã mở ra một loạt các sự kiện như "Tiên Ma Đại Chiến" để cổ vũ phong trào PK quy mô lớn và có thưởng với TGHM VN, cũng như những hoạt động nổi bật sẽ được tiết lộ trong thời gian tới."

Nguyễn Đức (Nick name basaf_13) – Phóng viên, game thủ TGHM:

"Theo đánh giá cá nhân của tôi, TLCC là phiên bản sẽ tạo nên một bước chuyển mạnh cho TGHM như Thiên Nộ Thần Phạt đã làm được trước đây. Hiện tại ở TQ, TLCC đang tạo nên một cơn sốt trong cộng đồng và ở VN, giới game thủ TGHM cũng đang nóng lòng chờ đợi phiên bản cách mạng này!".

HY VỌNG CUỐI

STAR OCEAN®

THE LAST HOPE™

STAR OCEAN: THE LAST HOPE	
PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	tri-Ace
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	24/02/2009
ESRB	Teen
HỆ MÁY	Xbox 360

Star Ocean là cái tên giàu truyền thống và không mấy xa lạ với các game thủ yêu thích thể loại nhập vai Nhật Bản (J-RPG). Các phiên bản xuất hiện trên các hệ máy SNES, PS, PS2 và các bản tái bản (remake) dành cho hệ máy PSP đã tạo được chỗ đứng vững chắc cho thương hiệu này. Mới đây Square Enix lại cho ra mắt phiên bản mới nhất mang tên Star Ocean: The Last Hope (TLH) cho Xbox 360, "bãi đáp" hấp dẫn cho những game J-RPG hiện nay.

Trở về nguồn cội

Dù là phiên bản mới nhất nhưng TLH lại lấy mốc thời gian trước khá xa so với phiên bản Star Ocean đầu tiên. Hay nói đúng hơn game đưa người chơi quay về với nguồn cội của mọi câu chuyện và lý giải những gì xảy ra ở các phiên bản thuộc dòng game này. Năm 2064, Trái Đất đứng trên bờ vực của sự diệt vong khi xung đột giữa khối World Republic Federation và các quốc gia còn lại lên đến đỉnh điểm và bùng nổ thành cuộc Đại Chiến lần 3. Tuy hòa bình được lập lại nhưng những dư chấn nặng nề của chiến tranh vẫn còn đọng lại. Dân số Trái Đất sụt giảm đáng kể và sống co cụm trong những thành phố đổ nát. Các quốc gia hùng mạnh

Ngay khi vừa phát hành phiên bản thứ 3 của dòng Star Ocean là Star Ocean: Till the End of Time năm 2003, tri-Ace đã lên kế hoạch phát triển phiên bản thứ 4 Star Ocean: The Last Hope. Thành quả của 6 năm đã cho ra đời một tựa game nhập vai hấp dẫn.

bắt đầu tìm kiếm những miền đất mới thay cho hành tinh xanh thông qua chương trình USTA (the Universal Science and Technology Administration).

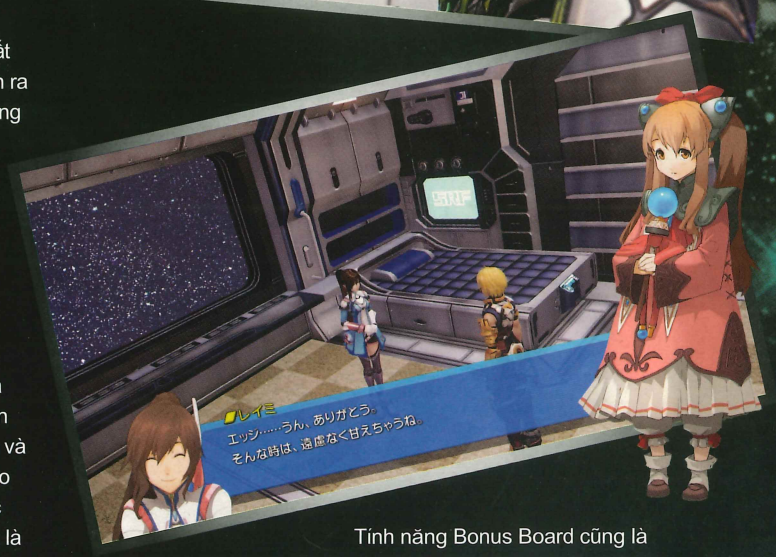
Năm 2087 được đánh dấu là năm thứ nhất của kỷ nguyên không gian (SD-spacedate). Giấc mơ tìm kiếm vùng đất mới của loài người đến gần hơn bao giờ hết nhờ vào những thử nghiệm thành công của nhà khoa học Trillas Bachstein về việc dịch chuyển trong không gian. USTA bắt đầu khởi động dự án quan trọng mang tên SRF (Space Reconnaissance Force). Năm SD 10, nhiệm vụ đầu tiên của SRF chính thức bắt đầu. Người chơi vào vai phi hành gia trẻ tuổi Edge Maverick cùng đồng đội lên đường thám hiểm hành tinh Aeos, nơi có môi trường sống tương tự Trái Đất.

Hiện đại và truyền thống

Nhìn tổng thể, TLH vẫn giữ chất nhập vai hành động truyền thống của dòng game. Người chơi du hành từ hành tinh này sang hành tinh khác, từ miền đất này sang miền đất khác, giải quyết các vấn đề theo mạch game. Các trận chiến diễn ra khi người chơi dụng độ trực tiếp với đối phương trên bản đồ và trong các trận chiến, bạn sẽ điều khiển một nhân vật trong đội hình 4 người, các nhân vật còn lại sẽ do máy điều khiển. Bạn cũng có thể ngừng trận đấu tức thời và hiệu chỉnh chiến thuật phù hợp cho những đồng đội của mình. Nếu đã quen thuộc với dòng game Star Ocean từ trước, bạn sẽ nhanh chóng nắm bắt TLH.

Nếu ở các phiên bản trước, người chơi chỉ biết tấn công và tấn công thì ở phiên bản này việc né tránh cũng quan trọng không kém. Bạn giữ nút B và di chuyển núm analog ngay đúng thời điểm đối thủ tấn công để né đòn và thực hiện các pha Blindside - di chuyển lẻn ra sau lưng đối thủ và tung các đòn tấn công chí mạng. Các nhân vật còn được trang bị các tuyệt chiêu và các đòn Combo được sử dụng thông qua 2 nút LT và RT. Để kéo dài chuỗi đòn Combo, người chơi sử dụng chúng xen kẽ với các đòn đánh thông thường tạo thành một chuỗi liền mạch được gọi là Chain Combo.

TLH thêm vào thanh Rush mang tính chất tương tự như các "limit break" (tuyệt chiêu cuối) của dòng game Final Fantasy. Trong mỗi trận đấu, khi bạn tấn công hoặc giữ nút B thì thanh Rush sẽ tăng dần, đến khi đạt mức tối đa sẽ kích hoạt được trạng thái Rush giúp các đòn đánh mạnh mẽ hơn rất nhiều trong thời gian thanh Rush giảm dần về 0. Không chỉ có người chơi mà cả quái vật cũng có chiêu Rush, do đó người chơi phải cẩn thận. Kết hợp sử dụng chiêu Combo khi đang kích hoạt trạng thái Rush, người chơi sẽ có các chiêu Rush Combo khá lạ mắt. Với các nút bấm lần lượt xuất hiện mà nếu bấm chính xác (tương tự như các QTE – pha hành động ngữ cảnh), nhân vật của bạn sẽ phối hợp thi triển các chiêu thức mạnh mẽ và vô cùng hiệu quả.



Tính năng Bonus Board cũng là một tính năng mới khá thú vị trong TLH. Tùy thuộc các điều kiện đặc biệt mà người chơi đạt được trong các trận đấu như kết liễu đối thủ bằng tuyệt chiêu, hạ gục nhiều tên trong một đòn đánh, người chơi sẽ đạt được các viên ngọc trên bảng Bonus Board có màu sắc khác nhau. Chúng giúp bạn có thêm ưu thế khi hoàn thành các trận đấu như tăng điểm thưởng kinh nghiệm, hồi phục HP và MP. Tuy nhiên, nếu nhân vật của bạn bị trúng một đòn chí mạng thì từng viên sẽ vỡ, do đó cần lưu ý để duy trì được bảng Bonus Board.

Cũng phải kể đến hệ thống BEAT (Battle Enhancement Attribute Type) đặc sắc của TLH. Với 3 loại BEAT gồm S (Strike), B (Burst) và N (Neutral), người chơi sẽ có nhiều tùy chọn trang bị cho nhân vật của mình. BEAT S sẽ tăng các chỉ số tấn công và

Blindside trong khi BEAT B hỗ trợ các chỉ số phòng thủ và Rush. Cả 2 BEAT này đều có thể tăng rank đưa vào điểm thu được từ các trận chiến. BEAT N phối hợp sức mạnh của cả 2 BEAT trên nhưng lại không thể tăng rank hay hỗ trợ các hiệu ứng đặc biệt của Blindside hay Rush. Sử dụng chúng như thế nào cho hiệu quả tùy thuộc vào các đối thủ và tính chất trận đấu mà bạn tham gia.

Với những bổ sung, TLH đã thể hiện bộ mặt của một game J-RPG phong phú và có chiều sâu. Cộng thêm với phần chơi chính hấp dẫn còn có các nhiệm vụ phụ và hệ thống rèn trang bị khá phong phú.

Sắc sảo, công phu

Sử dụng engine cải tiến từ một phiên bản từng được áp dụng cho một tựa game RPG khác của Square Enix trên Xbox 360 là Infinite Undiscovery, TLH khiến mọi người thán phục bởi màn trình diễn đồ họa đặc sắc. Môi trường được thiết kế đẹp và chân thực, các hiệu ứng ánh sáng rất ấn tượng. Nhân vật được họa sĩ Katsumi Enami thiết kế mang nét cá tính riêng với các gương mặt biểu cảm và trang phục bắt mắt. Tốc độ khung hình luôn giữ ở mức 60fps và tốc độ load các trận đấu khá nhanh cũng là điểm đáng khen. Các đoạn phim cắt cảnh giàu cảm xúc và đậm "chất" Square Enix. Chỉ có góc quay camera tuy cho phép hiệu chỉnh nhưng lại khá bất tiện vì thường xuyên đưa người chơi vào góc nhìn bất tiện.

Phụ trách nhạc nền là Motoi Sakuraba, một nhạc sĩ thể hiện sự "mát tay" với hàng loạt tựa game thuộc các dòng Tales, Valkyrie Profiles và cả các tựa game Star Ocean trước đây nên một lần nữa TLH lại thể hiện được sức mạnh ở mặt này. Nhạc nền, các hiệu ứng âm thanh, phần lồng tiếng (tiếng Nhật) cho các nhân vật, tất cả hòa quyện lại tạo thành mảng âm thanh có chất lượng cao.

Khẳng định ưu thế

TLH góp phần nối dài danh sách những tựa game J-RPG chất lượng cho Xbox 360, hơn hẳn PS3 và Wii. Tuy cũng còn một số điểm yếu như góc quay camera chưa hợp lý nhưng TLH vẫn rất ấn tượng bởi cách chơi đa dạng, biến hóa và có chiều sâu. Mang cả nét hiện đại lẫn truyền thống, TLH xứng đáng là tựa game RPG ấn tượng nhất mà Square Enix từng phát hành, vượt qua cả Unfinite Undiscovery hay The Last Remnant.

XUÂN QUANG

Ưu:

Cách chơi giữ nguyên nét truyền thống.

Bổ sung nhiều yếu tố mới hấp dẫn.

Khuyết:

Góc quay camera còn bất tiện.

ZING SPEED – GAME ĐUA XE ĐỈNH NHẤT TRUNG QUỐC ĐÃ ĐẾN VIỆT NAM

QQ Speed do công ty Tencent Trung Quốc phát triển và vận hành, hiện đang là một game nổi tiếng với lượng người chơi cực đông là 65 triệu người. Và bắt đầu từ ngày 1 tháng 6, QQ Speed sẽ có mặt ở Việt Nam dưới tên Zing Speed, do công ty VinaGame phát hành.

Zing Speed đa dạng về gameplay, trong một lúc, người chơi vừa tham gia vào những cuộc đua xe nảy lửa, vừa lựa chọn và thay đổi âm nhạc theo ý muốn, vừa có thể nhảy nhót, lướt web và tán gẫu với nhau.

LẦN ĐẦU TIÊN, MỘT GAME CASUAL SỬ DỤNG CÔNG NGHỆ ENGINE PHYSX.

Với engine PhysX (được áp dụng trong các tựa game đình hiện nay: Gears of War 1-2, Age of Empire III, Mass Effect, Prince of Persia,…), Zing Speed là game casual đầu tiên áp dụng engine vật lý này vào game, thể hiện sự đầu tư nghiêm túc của Tencent. Chính công nghệ này góp phần tô điểm cho đồ họa 3D tuyệt vời trong Zing Speed. Tất cả mọi hình ảnh, góc độ, nhân vật, xe đua, đường đua… đều được khắc họa tuyệt đẹp và sắc sảo.

130 LOẠI XE ĐUA CHINH PHỤC NHỮNG GAME THỦ KHÓ TÍNH.

Zing Speed vượt trội các game đua xe khác vì có đến 130 loại xe đua. Từ dàn mô tô to ngầu mạo hiểm đến những chiếc xe hơi đời mới sang trọng. Từ những chiếc xe với thiết kế cổ đến những chiếc xe có màu sắc và kiểu dáng ngộ nghĩnh đáng yêu. 130 loại xe này, sẽ đáp ứng đầy đủ yêu cầu cũng như làm hài lòng tất cả mọi đối tượng game thủ. Đặc biệt, với hơn 200 phụ tùng độ xe, chiếc "xế yêu" của tay đua luôn được nâng cấp về kiểu dáng cũng như có một động cơ mạnh mẽ nhất.

TRẢI NGHIỆM THỎA THÍCH VỚI HƠN 41 LOẠI ĐƯỜNG ĐUA.

Mọi nẻo đường đua trong game Zing Speed đều hướng tới mục tiêu làm thỏa mãn cơn khát tốc độ của tay đua. Đó là những khúc cua chữ U mạo hiểm, hay những con đường cao tốc ngoằn ngoèo quanh co. Những con đường đặc biệt khác như đường vào ga xe lửa, đường bắt qua chiếc cầu tre mỏng manh, đường vào hoàng cung thú vị… 41 loại đường đua đa dạng, sẽ luôn "quen mà lạ" đối với tay đua trong mỗi lần bước vào cuộc đua.

VỚI HỆ THỐNG GIẢI ĐẤU ĐA DẠNG, TAY ĐUA THỎA SỨC "HẾT GA HẾT SỐ".

Hệ thống giải đấu tự động sẽ cho phép rất nhiều gamer thi kiểm tra chất lượng và đưa hai tay đua cân bằng tài sức vào mỗi chặng đua. Các giải đua hai, ba và đồng đội sẽ là dịp để tất cả tay đua thử sức và đắm mình trong những trận thi thố cạnh tranh khốc liệt nhất.

Mỗi khi chơi đơn, chuỗi nhiệm vụ phong phú sẽ đem lại cảm giác hào hứng và luôn luôn mới lạ cho tay đua.

THỜI TRANG TRONG ZING SPEED: KHI LÀ MỘT GAME CASUAL ĐỈNH CAO.

Nhắc đến game casual là nhắc đến lĩnh vực thời trang đa dạng, đặc sắc. Thì Zing Speed xứng đáng là một game casual thời trang đỉnh cao với số lượng vật phẩm thời trang là 3000 món. Thiết kế đồ họa 3D giúp tạo hình nhân vật xinh xắn, cử động uyển chuyển và rất thực. Thêm vào đó, hệ thống hình xăm và thú nuôi theo cùng, làm nên nét cá tính riêng biệt cho từng gamer. Tính năng hiệu chỉnh nhân vật cũng giúp nhân vật trong game luôn sành điệu

VỀ ÂM NHẠC VÀ VŨ ĐIỆU TRẺ TRUNG SÔI ĐỘNG.

Từng gamer bất kỳ đều có thể lựa chọn và thay đổi nhạc nền trong lúc chơi. Từ dàn âm nhạc phong phú 15000 bài hát, tay đua lọc ra thành list 25 bài hát yêu thích nhất. Và nếu như những game khác, gamer đều mất thời gian chờ từ lúc đăng ký đến lúc vào cuộc chơi, thì ở Zing Speed, thời gian chờ sẽ mất đi, thay vào đó là những phút giây thư giãn tuyệt vời với hàng trăm điệu nhảy. Song vẫn có những phòng chờ riêng với quang cảnh tuyệt đẹp, nơi gamer có thể lướt web, tán gẫu và bày tỏ tình cảm thân thiện với nhau.

Những tính năng đặc biệt trên là câu trả lời vì sao QQ Speed ở Trung Quốc thu hút hơn 65 triệu người chơi. Nhất là với một game đẳng cấp như vậy, song dung lương lại rất nhỏ: chưa đến 700 MB.

Và nếu như bạn cũng muốn trở thành một tay đua và thử sức với game Zing Speed, hãy truy cập ngay trang chủ *http://speed.zing.vn/*

MAI PHƯƠNG

GUITAR HERO METALLICA

QUÁI KIỆT METAL

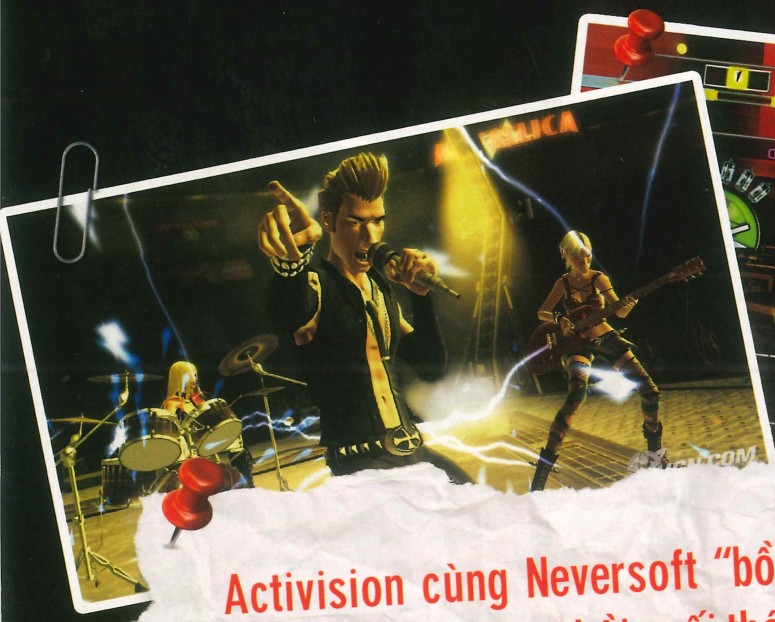
GUITAR HERO: METALLICA	
PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Neversoft
THỂ LOẠI	Âm nhạc
NGÀY PHÁT HÀNH	29/03/2009
ESRB	Teen
HỆ MÁY	Xbox 360

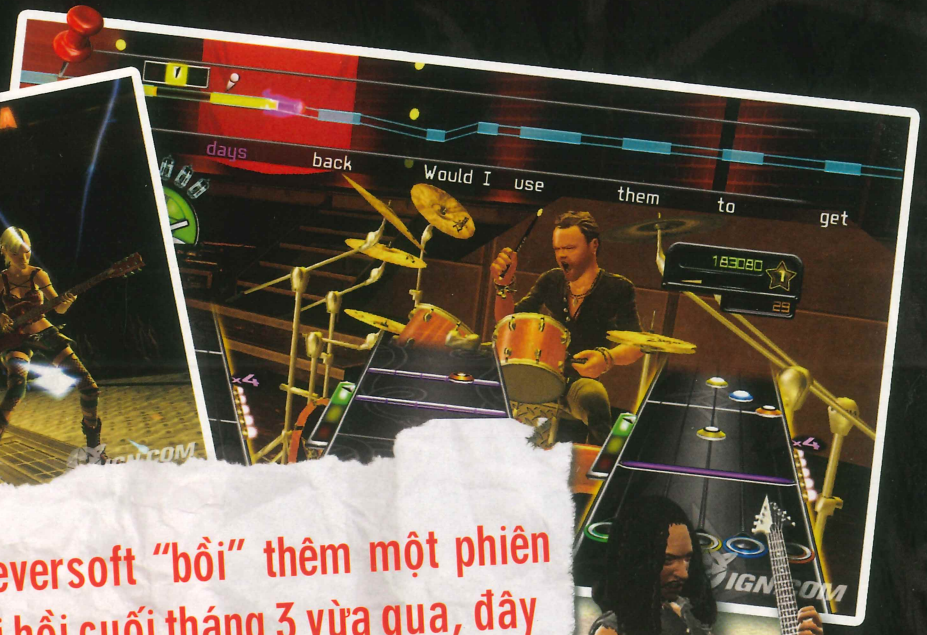
Dòng game âm nhạc Guitar Hero đang ngày càng chứng tỏ sức cuốn hút cực lớn của mình khi liên tiếp đem về cho hãng Activision hết thành công này đến thành công khác, trên cả hai "mặt trận" giải thưởng và doanh số. Đặc biệt, phiên bản ra mắt vào năm ngoái Guitar Hero World Tour bị cho là sản phẩm bắt chước đối thủ Rock Band của EA với mô hình mô phỏng một ban nhạc với ca sĩ, guitar, bass và trống. Thế nhưng đáng ngạc nhiên thay, GHWT lại dẫn chứng tỏ điều ngược lại khi về mặt doanh số, game tỏ ra "ăn đứt" Rock Band, thậm chí vượt qua cả Rock Band 2 được phát hành trong cùng năm.

Quyết không để các game thủ kịp "nghỉ ngơi" sau những giây phút hào hứng và "rock hết mình" với GHWT, Activision cùng hãng phát triển Neversoft lại "bồi" thêm một phiên bản Guitar Hero mới hồi cuối tháng 3 vừa qua. Đương nhiên đây không phải là một phiên bản mới hoàn toàn với hầu hết đặc điểm lối chơi đều dựa vào bản GHWT, mà chỉ là một bản mở rộng tập trung vào một ban nhạc rock chủ đạo, tương tự như Guitar Hero: Aerosmith vốn là bản mở rộng của Guitar Hero 3 trước đây. Lần này, ban nhạc được Guitar Hero ưu ái dành hẳn cả một game để tôn vinh chính là Metallica, một trong những huyền thoại hàng đầu thế giới trong dòng nhạc Heavy Metal.

Đậm chất Heavy Metal

Metallica được thành lập từ năm 1981 và đến nay vẫn hoạt động bền bỉ. Ban nhạc có quê hương tại California này từ lâu đã được xem là một trong những huyền thoại lớn nhất trong làng nhạc Heavy Metal thế giới và được tôn vinh như là một trong "tứ trụ" định hình nên thể loại Thrash Metal, cùng với các ban





Activision cùng Neversoft "bồi" thêm một phiên bản Guitar Hero mới hồi cuối tháng 3 vừa qua, đây là bản mở rộng tập trung vào một ban nhạc rock chủ đạo, ban nhạc được Guitar Hero ưu ái dành hẳn cả một game để tôn vinh chính là Metallica...

Slayer, Megadeth và Anthrax. Trong suốt gần 30 năm hoạt động, Metallica gần như vẫn giữ nguyên đội hình thuở ban đầu, với ca sĩ kiêm guitar giai điệu James Hetfield, guitar lead Kirk Hammett và trống Lars Ulrich. Duy chỉ có vị trí bass là xáo động nhất khi vị trí hiện tại Robert Trujillo đã là người thứ ba. Đến nay, Metallica đã phát hành cả chục album và đĩa mới nhất, Death Magnetic, mới được phát hành trong năm 2008 vừa qua.

Trở lại với game Guitar Hero: Metallica (GHM), do là bản mở rộng độc lập của GHWT nên cách chơi trong game không khác biệt mấy. Game cho phép người chơi tùy ý dùng các loại nhạc cụ như guitar, guitar bass, trống và làm ca sĩ. Cũng như GHWT, GHM bắt buộc người chơi phải dùng nhạc cụ (các bộ điều khiển đàn, trống và micro bán kèm theo bộ game GHWT) mới có thể chơi được, nên sẽ không còn cảnh các game thủ được chơi đàn guitar bằng... gamepad như các bản GH trước nữa. Riêng với trường hợp micro, nếu bạn có chiếc headphone gắn micro kèm trong bộ máy Xbox 360 thì chỉ cần cắm vào tay cầm là có thể làm ca sĩ được ngay mà không cần đến chiếc micro của game (điều này rất tiện nếu có bạn nào muốn chứng tỏ tài năng rock của mình bằng cách biểu diễn vừa đàn/đánh trống vừa hát).

Phần hát về lý thuyết là dễ chơi nhất trong các loại nhạc cụ, khi bạn chỉ cần giữ cho giọng hát của mình ở cao độ cần thiết, để con chạy trùng với các đường chạy biểu thị cao độ là ổn. Dĩ nhiên, điều này chỉ có thể thực hiện tốt một khi bạn đã quen với giai điệu của bài hát và thuộc lời sơ sơ. Ở game GHM lần này, với các ca khúc Thrash Metal thuộc loại "nặng đô", đòi hỏi gào thét nhiều và nhanh, việc kiếm được từ 4 đến 5 sao ngay trong phần chơi Medium chắc chắn sẽ đòi hỏi bạn khá nhiều thời gian và mồ hôi để luyện tập đấy.

Ở phần đàn, tính năng mới nổi bật nhất ở cả GHWT và GHM là phần Slide trên cần đàn guitar. Đây là một vùng cảm ứng được chia thành 5 phần với 5 màu giống như các nút xanh lá, đỏ, vàng, xanh dương và cam quen thuộc. Bộ phận Slide này cho phép bạn lướt ngón tay lên khi các nốt màu trong suốt hiện trên màn hình, tạo cảm giác như các tay guitar điêu luyện lướt ngón tay trên dây đàn. Chưa hết, bộ phận này còn có 2 tác dụng khác. Một là khi bấm các phím màu để chơi các nốt nhạc, thay vì gảy thanh Strum Bar quen thuộc trên thân đàn, bạn chỉ cần gõ ngón tay lên phần Slide là có thể tạo ra âm thanh. Tính năng còn lại là khi chơi các nốt nhạc dài, bạn có thể miết tay lên phần Slide để tạo hiệu ứng méo tiếng "wah wah", khác hẳn với hiệu ứng méo tiếng khi ta dùng cần Whammy Bar.

Chiếc trống của bộ GHWT đã được các game thủ tán thưởng hơn hẳn bộ trống của Rock Band. Trống của GHWT tạo cảm giác đánh trống rất giống thật khi có đến tổng cộng 6 bộ phận (so với 5 của Rock Band) với các trống viền đỏ, xanh dương và xanh lá cùng hai lá Cymbal (dân mình gọi là "xèng" hay "chập cheng") mã màu vàng và cam, cuối cùng là bàn đạp pedal dưới chân dành cho trống bass. Đặc biệt ở phiên bản GHM lần này, do đặc thù của hầu hết các ca khúc rất nhanh và phức tạp nên phần chơi trống có thêm độ khó mới là Expert+. Để có thể chơi ở độ khó "siêu khủng" này, người chơi cần phải có thêm một chiếc bàn đạp thứ 2 để 2 chân đạp đến 2 trống bass, nhanh hơn và dũng mãnh hơn rất nhiều. Và cho dù không cần lên đến trình độ Expert+, phần chơi trống của GHM chắc chắn vẫn là khó nhất nếu so với GHWT, Rock Band 1 và 2, chủ yếu là ở tiết tấu rất nhanh đặc thù của thể loại Thrash Metal chủ đạo trong game.

Ưu:

- Âm nhạc "nặng đô" và rất máu lửa.
- Độ thử thách của hầu hết các ca khúc khá cao.
- Chế độ Expert+ dành cho các tay trống "siêu pro".

Khuyết:

- Số lượng ca khúc còn ít.

Nhiều thông tin phong phú, hấp dẫn

Phần chơi cốt truyện trong GHM quay trở về với phong cách của GH 3 trở về trước, thay vì hình thức biểu diễn theo từng cụm live show như trong GHWT. Trò chơi kể về ban nhạc mới toe của người chơi, thần tượng ban nhạc Metallica nên quyết định đi theo phong cách nhạc của họ, để rồi cuối cùng được chính Metallica chấp nhận và mời đi lưu diễn cùng họ với vai trò là ban nhạc biểu diễn mở màn ở đầu các show diễn. Để mở thêm các ca khúc mới, thay vì phải chơi một số bài như trước kia, GHM đòi hỏi người chơi tích lũy đủ số sao kiếm được sau từng bài để mở thêm bài mới. Việc này hóa ra lại quá dễ dàng khi game đòi hỏi số lượng sao yêu cầu rất ít, nên bạn sẽ thấy chẳng mấy chốc mình đã có thể chơi sạch sành sanh toàn bộ các ca khúc trong game.

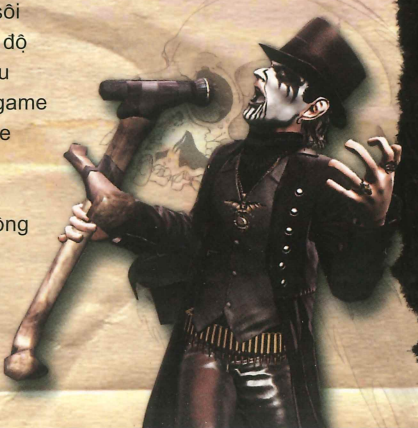
Chỉ được coi như một bản mở rộng nên cũng dễ hiểu khi số lượng ca khúc trong GHM không thể nào sánh bằng với GHWT, với tổng cộng 28 ca khúc của Metallica và 21 ca khúc từ các ban nhạc khác, cùng phong cách, chịu ảnh hưởng hay có mối quan hệ với Metallica. Các bài hát của Metallica trải dài suốt hầu như tất cả các album của ban nhạc từ xưa đến nay, không thiếu tác phẩm kinh điển như Fade to Black, Master of Puppets, Welcome Home, One, The Unforgiven, Enter Sandman, King Nothing, The Memory Remains, No Leaf Clover, cho đến cả My Apocalypse trong album mới nhất Death Magnetic năm 2008.

Bên cạnh đó, game quy tụ nhiều ca khúc của các ban nhạc lừng danh khác như Motorhead, Slayer, MSG, Judas Priest, Mercyful Fate, Queen, Suicidal Tendencies, Foo Fighters... Một điểm mới và rất thú vị trong bản GHM lần này là mỗi ca khúc đều kèm theo bản lời bài hát, thông tin phát hành, cùng những tin bên lề rất thú vị được chiếu lên trên nền cảnh chơi chính bài hát đó trong game. Điều này không chỉ giúp bạn hiểu biết hơn về ca khúc và ban nhạc trình bày, mà còn có thể dùng làm phần tham khảo và luyện tập cho các game thủ tham gia phần ca sĩ.

Phần âm thanh, như tất cả các game GH từ trước đến nay, GHM không hề làm người chơi thất vọng với tất cả các bài hát đều là "hàng chính gốc" do chính các ban nhạc trình bày, với chất lượng y hệt như trong album nhạc. Phần đồ họa của game cũng được chăm chút rất kỹ với mô hình và động tác các nhân vật đều sử dụng công tác ghi hình chuyển động (motion caption) của các thành viên trong ban nhạc Metallica cùng các vị khách mời như King Diamond của Mercyful Fate và Lemmy Kilmister của Motorhead. Bạn có thể tận mắt kiểm chứng việc này qua một loạt các đoạn phim mô tả quá trình làm game rất sinh động được nhà sản xuất "khuyến mãi" ngay trong đĩa game.

Có thể nói, GHM đã kế thừa rất xuất sắc những đặc điểm nổi bật và hấp dẫn mà hãng phát triển Neversoft đã dày công đưa vào phiên bản game GHWT. Chắc chắn game sẽ thực sự là món quà tinh thần to lớn với các fan của ban nhạc Metallica, vốn chiếm số lượng không nhỏ tại Việt Nam. Và cho dù bạn không phải là fan của Metallica đi nữa, game vẫn sẽ "hút hồn" bạn ở mức độ "máu lửa" và sôi động của các ca khúc, cùng độ thử thách khá cao. Có lẽ điều duy nhất đáng phàn nàn từ game chính là số lượng 49 bài hát e rằng vẫn còn quá ít để thỏa mãn các game thủ muốn có được nhiều khoảnh khắc cuồng nhiệt cùng nhạc rock.

MAI LONG



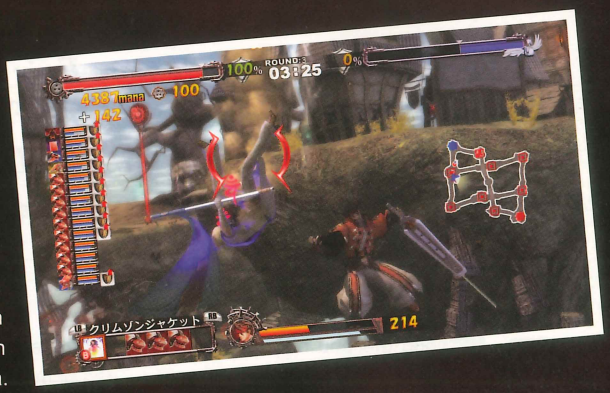
GUILTY GEAR 2 OVERTURE	
PHÁT HÀNH	Arc System Works
PHÁT TRIỂN	Arc System Works
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	7/10/2008
ESRB	Teen

BIẾN LỬA ILLYURIA

Sau 10 năm gắn bó với làng game và được biết đến như một trong những loạt game đối kháng 2D hay nhất còn tồn tại đến hiện nay, thương hiệu Guilty Gear cũng được Arc System Works thử nghiệm sang thể loại mới không ngoài hy vọng đánh dấu cột mốc đáng nhớ trong lòng các những kẻ mộ diệu dòng game khá nổi tiếng này.

Guity Gear 2 Overture (GG2O) lấy bối cảnh 5 năm sau sự kiện của phiên bản Gulity Gear. Lúc bấy giờ vương quốc Illyuria của Ky Kiske dang dứng trước hai mối họa lớn. Đầu tiên là lực lượng Gears hiếu chiến bị phong ấn bấy lâu đột nhiên biến mất không rõ tung tích; trong khi đó vương quốc lại đang bị một lực lượng bí ẩn tấn công. Trước tình thế này, Ky buộc phải sai người dán cáo thị tìm kiếm Sol với hy vọng nhờ anh bạn chí cốt này giúp đỡ.

Cách chơi GG2O lai tạp khá nhiều thể loại khác nhau từ phong cách chặt chém của Dynasty Warriors đến yếu tố chiến thuật của bản mod DotA (Defense of the Ancients) trong game chiến thuật Warcraft III: The Frozen Throne. Hầu hết nhiệm vụ đặt ra cho mỗi màn chơi là bảo vệ thành chính của phe mình (Masterghost) và phá huỷ thành chính của đối phương. Để có thể làm được việc này hiệu quả, người chơi phải chiếm được các thành phụ được bố trí rải rác trên bản đồ theo nguyên tắc từ gần (với thành chính nhất) tới xa. Tất nhiên, hoàn thành mục tiêu này không hề dễ dàng bởi phía đối phương bao giờ cũng có số lượng áp đảo. Điều này đòi hỏi người chơi phải có chiến thuật bài bản và đặc biệt là khả năng "khiển" tướng khá thành thục.



Nhìn chung ý tưởng hình thành nên GG2O không đến nỗi tồi, tuy nhiên cách thực hiện game lại khá vụng. Phải nhắc đến đầu tiên chính là bất cập lớn về cách điều khiển. Ví dụ như để nhân vật chạy hoặc dừng bạn phải nhấn giữ phím analog trái. Nhưng điều trái khoái là phím này lại kiêm luôn chức năng di chuyển nhân vật nên thao tác rất khó, bất tiện nhất là khi trong những tình huống như các đoạn đường ngoằn ngoèo, phức tạp. Và việc này sẽ trở thành ác mộng thực sự khi bạn phải đối phó với trùm vốn đòi hỏi thao tác phải nhanh nhẹn, dứt khoát cả khi né đòn lẫn tấn công. Bên cạnh đó, trí thông minh của các đồng đội máy rất ngờ nghệch, do vậy bạn phải tự thân vận động là chính chứ không trông mong nhiều từ họ.

Chính những lỗi khá nặng này khiến giá trị của GG2O bị sụt giảm khá nghiêm trọng bất chấp phần hình âm, mục chơi mạng của game được đầu tư rất khá. Đây thật sự là điều mà Daisuke Ishiwatari – thiết kế chính của trò chơi và các đồng nghiệp tại Arc System Works không hề muốn chút nào đối với sản phẩm kỷ niệm 10 năm ra mắt dòng game Guilty Gear.

NGỌC BÌNH

Ưu

- Ý tưởng hình thành tốt.
- Hình ảnh bắt mắt.
- Phần chơi mạng có chiều sâu.

Khuyết

- Trí thông minh của đồng đội máy kém.
- Cách điều khiển nhiều bất cập.

Tiếng Vọng Thời Gian

Có thể thấy rõ chủ ý của Square Enix khi tung ra Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time là khai thác sự kết nối của 2 chiếc máy Wii và NDS, tuy nhiên với chỉ duy nhất yếu tố này thì chưa đủ để tạo nên một game thành công về mọi mặt.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME	
PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Square Enix
THỂ LOẠI	Nhập vai
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	24/03/2009
ESRB	Everyone

Không thể phủ nhận sức mạnh của Nintendo. Nếu như ở mặt trận handheld, DS đang cho PSP "ngửi khói", thì ở cuộc đua tam mã trên console, Wii cũng bứt xa X360 và PS3. Nếu kết hợp được thế mạnh của 2 chiếc máy này ắt hẳn sẽ tạo được lợi thế không nhỏ! Nắm bắt ý tưởng này, Square Enix đã cho ra mắt Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time (EoT) dành cho cả DS lẫn Wii, có hỗ trợ tính năng kết nối 2 hệ máy với nhau. Liệu phiên bản mới nhất của nhánh game phụ thuộc sê-ri Final Fantasy lừng danh có thành công hay không?

Những bóng ma từ quá khứ

Chuyện bắt đầu vào ngày sinh nhật thứ 16 của nhân vật chính trong game. Theo nghi lễ đánh dấu sự trưởng thành, người chơi phải tiến vào khu rừng âm u gần ngôi làng. Trở về sau thử thách, đột nhiên bạn phát hiện Eryll, cô bé sống trong làng bị bộc phát một căn bệnh kỳ lạ. Xung phong lên đường tìm kiếm phương thuốc giải cứu cho Eryll, bạn sẽ bước ra thế giới lạ lẫm bên ngoài ngôi làng của mình. Dần dần bí mật về thảm kịch xảy ra 2000 năm trước có liên quan đến ngôi làng hé lộ. Sự thật cho thấy tất cả dân làng chỉ là những bóng ma tồn tại như là tiếng vọng của thời gian. Cuộc phiên lưu tìm kiếm lời giải cho mọi bí ẩn được bắt đầu.

Hai bản – một chất

EoT là phiên bản tiếp theo của tựa game FFCC: Ring of Fates đã ra mắt trên NDS từ năm ngoái. Nếu so với người đi trước, bạn sẽ thấy phiên bản EoT dành cho NDS không khác biệt nhiều lắm. Còn phiên bản EoT dành cho Wii lại là bản chuyển nền (port) từ bản NDS nên cả hai hầu như giống hệt nhau. Hai phiên bản trên 2 hệ máy khác nhau nhưng vẫn mang cùng một bản chất. Với kinh nghiệm của Square Enix trong việc phát triển game nhập vai hành động thiên về chặt chém, EoT hứa hẹn đem tới một game hấp dẫn và có chiều sâu cho thể loại này.

Bắt đầu game, người chơi lựa chọn cho mình nhân vật (nam hoặc nữ) thuộc 1 trong 4 chủng tộc: Clavats – chiến binh

dũng cảm, Yukies – pháp sư thần thông, Selkies – cung thủ tài ba và Lilities – trợ thủ đắc lực. Mỗi chủng tộc đều có những kỹ năng và thế mạnh riêng của mình.

Hệ thống phép thuật trong game xoay quanh 6 loại phép thuật cơ bản gồm: fire, thunder, blizzard, cure, clear và raise. Kết hợp 2 phép với nhau cùng lúc, người chơi sẽ tạo ra các phép thuật mới một cách dễ dàng. Các phép thuật sử dụng được dựa vào các thanh mana của nhân vật đơn giản và dễ sử dụng hơn so với hệ thống các viên ngọc phép thuật (magicite) ở các phiên bản trước.

Game có 2 chế độ chơi: chơi đơn và chơi phối hợp nhiều người. AI của các nhân vật máy lại tiếp tục được kế thừa sự "ngớ ngẩn" từ phiên bản trước. Tuy người chơi có thể đề ra các chiến thuật cụ thể cho từng nhân vật này, nhưng việc họ có tuân theo hay không lại là chuyện khác. Ngoài các trận chiến thì phần giải đố trong game cũng khá đơn giản, chủ yếu nhắm vào sự khéo tay hơn là động não để giải quyết các vấn đề hóc búa.

Liệu có hoàn hảo?

Có lẽ yếu tố tạo nên sức hút lớn của EoT chính là việc người chơi có thể kết nối để cùng chơi trên cả máy DS và Wii. Trước EoT đã có một số game thử nghiệm sự kết nối giữa máy console và handheld của Nintendo ở thế hệ trước (Gamecube và GBA) và đạt được thành công mà điển hình là phiên bản FFCC đầu tiên và The Legend of Zelda: Four Swords Adventures. Do đó ý tưởng này tuy không quá mới mẻ, nhưng bù lại được thiết kế khá ấn tượng trong EoT. Ở máy DS, ngoài việc hỗ trợ chơi nhiều người qua kết nối cục bộ, so với phiên bản trước game đã được bổ sung thêm phần chơi online qua dịch vụ Nintendo Wi-Fi Connection (WFC). Phiên bản trên Wii tuy không hỗ trợ chơi nhiều người trên cùng một máy nhưng cũng có thể chơi online qua WFC. Cũng thông qua WFC, người chơi trên máy Wii và DS có thể kết nối với nhau để cùng chơi game, tính năng khá ấn tượng. Việc ứng dụng engine Pollux mà Square Enix mới phát triển cho phép mọi người có thể kết nối và chơi với nhau bất kể đang sử dụng hệ máy Wii hay DS. Ranh giới giữa console và handheld đã bị xóa nhòa, giúp mọi game thủ sở hữu máy chơi game thế hệ mới nhất của Nintendo đều có cơ hội giao lưu với nhau trong EoT.

Tính hai mặt

Do cùng một phiên bản mà được phát hành cùng lúc trên 2 hệ máy có sức mạnh khác xa nhau nên các yếu tố trong EoT luôn thể hiện tính 2 mặt: có thể ấn tượng trên DS nhưng lại chưa thuyết phục trên Wii. Đồ họa của EoT có thể được xem là có chất lượng cao đối với máy DS nhưng những hình ảnh đó lại chỉ đạt mức trung bình trên máy Wii. Người chơi có quyền đòi hỏi một thế giới 3D đẹp mắt, sắc nét và ít bị bể hình hơn, điều mà tựa game phát hành qua WiiWare là FFCC: My Life As a King đã từng làm được trước đây. EoT thiếu phần lồng tiếng cho các đoạn thoại của các nhân vật trong khi nhạc nền cũng chỉ ở mức khá nên phần âm thanh chỉ tạm đóng tròn vai mà thôi.

Cũng như phiên bản trên DS, phiên bản trên Wii được chia làm 2 màn hình hiển thị cùng lúc game và bản đồ thu nhỏ. Vì kích thước mỗi màn hình bị giới hạn nên người chơi khó thao tác nhanh chóng trên từng màn hình. Thao tác điều khiển ở phiên bản Wii cũng gặp khó khăn hơn khi độ linh hoạt và chính xác của Wiimote và Nunchuk không thể so được với bút cảm ứng stylus trên DS.

Kết nối

EoT mang đến nhiều cảm xúc trái ngược cho người chơi. Phiên bản trên DS là thành công trong khi phiên bản trên Wii chỉ ở mức trung bình. Dẫu sao EoT cũng mang đến những trải nghiệm thú vị, khi cho phép kết nối giữa 2 hệ máy đình đám nhất trong giới handheld và console hiện nay. Có lẽ EoT vẫn chưa phải là tựa game thuộc dòng FFCC khai thác được những ưu thế của chiếc máy Wii và người chơi còn phải chờ đợi phiên bản FFCC: The Crystal Bearers sắp ra mắt nếu muốn thấy điều này.

HỒNG PHÚC

Ưu

- Hỗ trợ tính năng kết nối giữa Wii và DS.
- Chế độ chơi nhiều người hấp dẫn bên cạnh chơi đơn có chiều sâu.

Khuyết

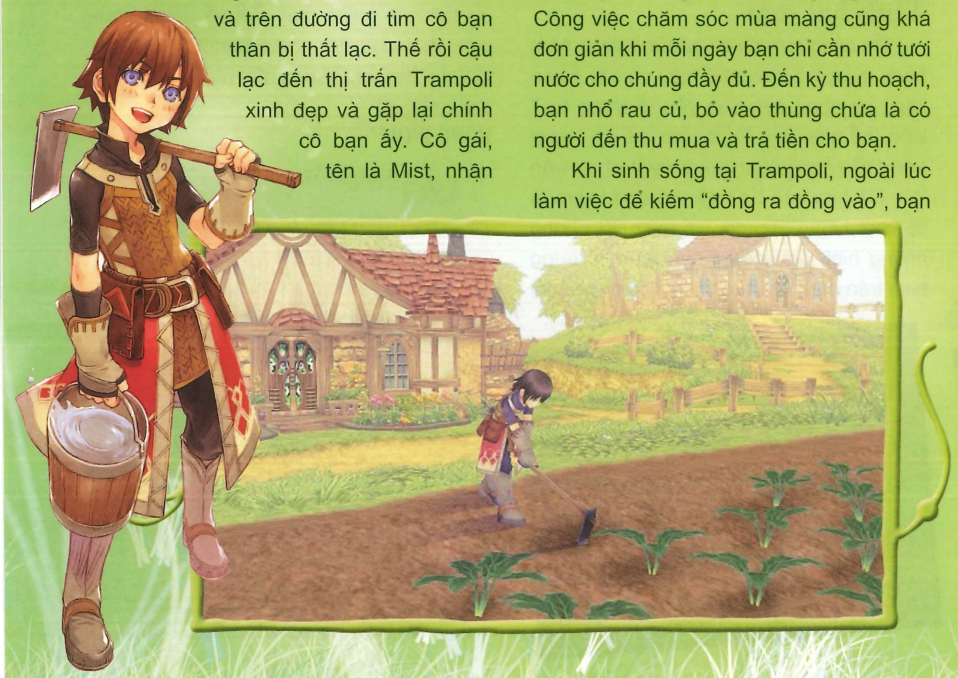
- Chất lượng đồ họa và thao tác điều khiển trên Wii chưa thuyết phục.
- Lỗi AI của nhân vật do máy điều khiển vẫn còn tồn tại.

Cuộc sống Nông trại

Harvest Moon là dòng game quản lý nông trại nổi tiếng của Nhật Bản, đến nay đã có tuổi đời hơn 10 năm và có hàng chục phiên bản. Harvest Moon thu hút khá đông các game thủ hâm mộ ở phong cách chơi tuy mang đậm tính quản lý chi tiết, sâu sắc nhưng lại rất nhẹ nhàng, vui tươi và không kém phần lãng mạn. Rune Factory là một thương hiệu mới. Tuy vẫn thuộc Harvest Moon nhưng đi theo hướng hơi khác một chút, do Marvelous và Natsume tạo ra nhằm kỷ niệm 10 năm Harvest Moon ra đời. Phiên bản đầu tiên của Rune Factory đã ra đời trên DS năm 2006. Năm nay đến lượt bản Rune Factory Frontier (RFF) xuất hiện trên Wii.

Gần giống Harvest Moon

Về cơ bản, cách chơi của dòng game Rune Factory "trung thành" với Harvest Moon đến 80%. Nhân vật chính của RFF là một chàng trai trẻ (tên do người chơi tự đặt) không hiểu vì sao bị mất trí nhớ và trên đường đi tìm cô bạn thân bị thất lạc. Thế rồi cậu lạc đến thị trấn Trampoli xinh đẹp và gặp lại chính cô bạn ấy. Cô gái, tên là Mist, nhận ra ngay nhân vật chính nhưng không thể hiểu tại sao cậu bạn thân lại mất trí nhớ đến nỗi quên mất tên mình. Theo lời Mist thì cô muốn ở lại Trampoli vì có ai đó từng gọi cô đến đây trong một giấc mơ. Không muốn xa rời cô bạn thân dễ thương, chàng trai của chúng ta quyết định lập nghiệp ngay tại thị trấn, dọn vào ở tại một ngôi nhà trống ngay gần nhà Mist và sử dụng thửa ruộng phía trước nhà để bắt đầu cuộc sống "Hai Lúa" của mình.



Khi đã ổn định chỗ ở và làm quen với cư dân tại Trampoli, bạn sẽ bắt tay vào giúp nhân vật chính sinh sống bằng cách khai thác thửa ruộng bỏ hoang trước nhà. Nếu đã từng chơi các game Hartvest Moon trước kia thì cách chơi trong RFF sẽ không xa lạ với bạn. Khởi đầu bạn phải khai hoang mảnh ruộng của mình bằng cách phát quang các bụi cỏ, chặt bỏ các gốc cây, củi mục, dọn dẹp các đống đá lớn ngổn bằng các dụng cụ như cuốc, rìu, liềm, búa... Sau khi đã có mảnh đất trống trải, công việc tiếp theo là dùng cuốc đánh tơi đất và gieo trồng các loại hạt giống rau củ. Công việc chăm sóc mùa màng cũng khá đơn giản khi mỗi ngày bạn chỉ cần nhớ tưới nước cho chúng đầy đủ. Đến kỳ thu hoạch, bạn nhổ rau củ, bỏ vào thùng chứa là có người đến thu mua và trả tiền cho bạn.

Khi sinh sống tại Trampoli, ngoài lúc làm việc để kiếm "đồng ra đồng vào", bạn còn phải giao thiệp với những cư dân khác trong làng. Nếu quý mến bạn, họ sẽ tặng các loại dụng cụ hay kể chuyện về vùng đất Trampoli chứa nhiều sự huyền bí.

Cũng như Harvest Moon, điểm thú vị nhất trong các mối quan hệ xã hội trong RFF chính là việc kết thân và xây dựng tình cảm với những cô gái xinh đẹp trong thị trấn. Ở đây, hệ thống yêu/ghét cũng hiện diện. Nghĩa là muốn chiếm được tình cảm của cô gái nào, bạn buộc phải điều tra (và nhiều khi là đoán mò) xem họ thích hay ghét thứ gì để tặng họ những món quà phù hợp. Bất cứ thứ gì cũng có thể làm quà, từ củ cải tươi nguyên do chính tay bạn trồng, bó hoa rực rỡ hái được ở đâu đó, con cá còn giãy đành đạch vừa câu hay một món ăn bạn cất công chế biến. Xây dựng tình cảm với các "kiều nữ" tại Trampoli sẽ là

RUNE FACTORY FRONTIER	
PHÁT HÀNH	Xseed Games
PHÁT TRIỂN	Neverland
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	17/03/2009
ESRB	Teen

Rune Factory Frontier

ルーンファクトリー/フロンティア

một trong những công việc tốn công nhất nhưng chắc chắn cũng là thú vị nhất.

Bạn có thể nhờ anh thợ mộc Kross xây dựng thêm các công trình phụ trợ cho cơ ngơi của mình. Đó có thể là mở rộng thêm phòng ngủ, nhà bếp, chuồng gia súc hay thậm chí là cả một phòng thí nghiệm!

Điểm khác biệt: trong RFF, bạn không thể nuôi được các loại gia súc quen thuộc trong Harvest Moon như bò, cừu hay gà. Thay vào đó là các loại quái vật! Chúng chính là trọng tâm, cũng là điểm làm nên khác biệt chính của RFF so với Harvest Moon. Ở khía cạnh này, RFF đi theo hướng một game nhập vai thực thụ, nghĩa là bạn có thể thám hiểm, đánh quái trong các hang động, hầm tối, điều chưa hề hiện diện trong Harvest Moon. Các loại quái vật trong RFF xuất xứ từ một nơi gọi là khu rừng "First Forest" và lưu lạc đến Trampoli. Một trong những nhiệm vụ chính của bạn là mang chúng trở về khu rừng ấy.

Để có thể chiến đấu, nhân vật của bạn cũng có những chỉ số quen thuộc trong các game nhập vai (chỉ số "máu", sức mạnh, trí khôn...), và có thể trang bị các loại vũ khí và phép thuật. Bạn có thể lựa chọn tiêu diệt quái vật hoặc dùng chiếc bàn chải lông (vốn dùng để chăm sóc gia súc trong Harvest Moon) để thu phục, rồi gửi chúng về sinh sống trong chuồng gia súc mà bạn đã xây dựng. Tại đây, bạn có thể "lấy lòng" rồi biến chúng thành những phụ tá đắc lực trong việc đồng áng hoặc gửi trả về First Forest. Có thể nói, sự khác biệt này đã khiến RFF mang đậm tính nhập vai, tạo cho game một sự cách tân so với Harvest Moon vốn chỉ xoay quanh lối chơi mô phỏng quản lý. Tuy nhiên, những ai là fan Harvest Moon có thể hơi thất vọng vì không còn được gặp lại những chú bò, chú cừu, cô gà mái đáng yêu trước đây.

Cơ chế điều khiển dễ dàng và hợp lý

Là game dành riêng cho Wii nhưng hầu hết các tính năng điều khiển trong game đều thông qua việc bấm nút. Điều này có thể xem là lựa chọn đúng đắn của hãng phát triển khi giữ được cơ chế điều khiển mà các game thủ đã quá quen thuộc trong dòng game Harvest Moon xưa nay. Tuy vậy, RFF vẫn có thể làm hài lòng những người muốn có cảm giác "chơi game cảm ứng" khi vẫn tích hợp tính năng cảm ứng chuyển động. Khi được kích hoạt, các công việc bạn làm trong game như cuốc đất, bổ củi, tưới cây đều có thể thực hiện bằng một cú vung tay mà không cần phải bấm nút. Đặc biệt, hấp dẫn nhất là khi bạn chiến đấu trong hang động với mỗi lần vung tay là một nhát chém đầy uy lực, hệt như trong The Legend of Zelda: Twilight Princess. Thật đáng khen là game cho phép người chơi tùy nghi lựa chọn chơi bằng cảm ứng hay bấm nút tùy thích.

Cũng như tất cả các game trong dòng Harvest Moon, RFF có hình ảnh mang đậm chất hoạt hình Nhật Bản, nhất là các nhân vật như bước ra từ bộ phim Anime nào đó, rất dễ thương và sống động, đặc biệt là trong những đoạn đàm thoại khi ta thấy rõ chân dung của từng nhân vật. Đồ họa 3D của game tuy không xuất sắc nhưng từng khung cảnh trong game vẫn toát lên cái hồn mà nhóm thiết kế muốn gửi gắm. Các cảnh vật trong RFF thực sự sinh động, đáng yêu, thơ mộng với đồng cỏ, cây cối, những ngôi nhà bé xinh giữa những dòng suối chảy róc rách, nêu bật được bối cảnh của game là một vùng nông thôn trù phú, thanh bình. Phần âm thanh cũng trợ giúp đắc lực cho điều này khi toàn bộ nhạc nền là những bản nhạc hòa tấu rất du dương, êm dịu, tuy đôi khi... hơi buồn ngủ. Thêm vào đó, tất cả các nhân vật đều được lồng tiếng khá đầy đủ, tuy chúng ta chỉ có thể nghe tiếng họ ở những đoạn đối thoại quan trọng liên quan đến cốt truyện.

Lối chơi tổng thể chủ đạo của RFF vẫn mang một phong cách rất nhẹ nhàng thoải mái và có phần chậm rãi. Vì vậy, nếu muốn tìm một trò chơi để giải trí và đem lại nhiều bổ ích thì RFF là một sự lựa chọn khó có thể bỏ qua.

NGỌC CHÂU

Ưu

- Pha trộn giữa phong cách quản lý nông trại và chiến đấu nhập vai.
- Kết hợp tốt cách điều khiển truyền thống và tính năng cảm ứng.

Khuyết

- Thiếu các loại gia súc quen thuộc.

LIT CẠM BẪY

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Trong Lit, người chơi vào vai Jake, chàng trai trẻ đang tìm cách liên lạc và giải thoát cô bạn gái Rachel đang bị lạc trong một trường học bỏ hoang bị quỷ ám. Toàn bộ game gồm 30 màn chơi khác nhau, mục tiêu của bạn là di chuyển nhân vật từ điểm A đến điểm B an toàn.

Các màn chơi trong game đều diễn ra trong bóng tối - môi trường lý tưởng để lũ quỷ hoạt động. Chỉ cần sấy chân đi vào những chỗ này bạn có thể phải trả giá bằng mạng sống của mình. Vì vậy để không bị quỷ "tóm", bạn phải tận dụng những vật dụng sẵn có và tìm được trên đường đi như đèn pin, ná bắn chim (để phá cửa sổ), remote TV... nhằm tạo những vùng sáng cần thiết trong màn chơi để nhân vật di chuyển an toàn.

Game đòi hỏi người chơi phải thận trọng và lựa chọn kĩ trước khi quyết định nên các vật dụng nêu trên được cung cấp chỉ ở mức đủ xài. Mặt khác ở những màn chơi sau, thời gian đưa ra khá gấp rút và các nguồn sáng sẽ luôn ở trạng thái động (ví dụ như đèn pha có trục xoay) thay vì tĩnh như ban đầu. Do đó, chỉ cần tính toán sai một bước hay hấp tấp là bạn sẽ phải nạp lại màn chơi. Đổi lại, mỗi màn chơi chỉ có duy nhất một phương án giải quyết nên nếu lười suy nghĩ và không thích động não quá nhiều, bạn có thể dùng phương pháp loại trừ để có thể qua màn. Đây cũng chính là yếu điểm của Lit khiến cách chơi của game lặp đi lặp lại, ít đột phá và khó giữ chân người chơi.

Tuy cách chơi còn nhiều điểm hạn chế nhưng âm sắc của Lit được thể hiện khá tốt. Từ cách lựa chọn tông màu nhân vật, bối cảnh chơi đến các hiệu ứng âm thanh như tiếng rên la, kính vỡ,.. đều tái hiện rất thực khiến người chơi không khỏi hồi hộp khi thưởng thức. Giá như nhà sản xuất chịu khó đầu tư và thêm thắt cách chơi để nó đa dạng hơn nữa, có lẽ Lit sẽ thuyết phục được game thủ dễ dàng hơn.

THU MINH

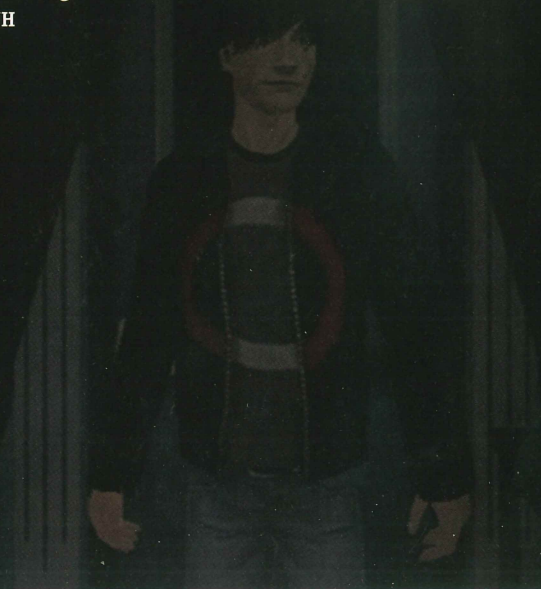
LIT	
PHÁT HÀNH	WayForward Technologies
PHÁT TRIỂN	WayForward Technologies
THỂ LOẠI	Giải đố
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	09/02/2009
ESRB	Everyone

ƯU

- Đồ họa tốt.
- Hiệu ứng âm thanh ấn tượng.

KHUYẾT

- Cách chơi không đa dạng.
- Hướng giải quyết các vế đối lặp lại nhiều.
- Giá trị chơi lại thấp.



cooking mama WORLD KITCHEN

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Khéo tay vào bếp

Tiếp nối thành công của các bản game Cooking Mama (CM) trước, World Kitchen (WK) tiếp tục được Majesco và Cooking Mama Ltd. giới thiệu đến các game thủ yêu thích nấu ăn trên Wii cách thức chế biến những món ăn ngon và lạ từ khắp nơi trên thế giới.

Cũng như phiên bản Cook Off từng ra mắt, tâm điểm của WK chính là hướng người chơi sử dụng công cụ đa năng Wii Remote để thực hiện các món ăn từ đơn giản đến phức tạp. Tùy vào tình huống đặt ra mà chiếc Wii Remote này sẽ được sử dụng như dao gọt trái cây, máy xay bột, xiên ghim thức ăn... với cách thực hiện gần gũi thực tế nhưng lại không kém phần thú vị do được cường điệu hóa khá vui nhộn. Ví dụ như để xiên đồ ăn, bạn phải dùng que xiên để ghim các đồ ăn rơi từ trên trời xuống, vừa phải tìm cách né các hộp đựng tiêu hay bột ngọt có thể rơi trúng đầu. Hay khi xay bột nếu thực hiện quá mạnh tay bạn có thể khiến tay quay bị gãy và buộc phải làm lại từ đầu. Ngoài ra, trong quá trình chế biến nếu chẳng may để đồ ăn rơi vãi, bạn phải tìm cách ngăn chặn chú cún con tham lam "măm măm" chúng bằng cách thao tác Wii Remote theo đúng những yêu cầu được thể hiện trên màn hình chơi.

Mỗi món ăn sẽ có nhiều công đoạn khác nhau để người chơi thực hiện và dựa vào kết quả đạt được sau những công đoạn này, cô giáo dạy ẩm thực "Cooking Mama" sẽ đánh giá theo thang điểm từ 0 đến 100. Điểm số này sẽ ảnh hưởng đến việc mở khoá cho bạn những thực đơn mới hấp dẫn hơn (có hơn 50 thực đơn để bạn khám phá xuyên suốt trò chơi). Nếu không thích phải tự tay thực hiện các món ăn một mình hoặc tìm kiếm các thử thách khó khăn hơn bạn có thể trổ tài và rủ thêm bạn chơi khác cùng tham gia tại phần chơi khác như Lets Cook, Cooking Contest. Mặt khác, nếu thích tua lại những khoảnh khắc đáng nhớ trong game để có được những trận cười sảng khoái, bạn có thể lướt qua phần "Album".

Chất lượng đồ họa của WK khá bắt mắt nhờ được thể hiện theo phong cách Cel-shaded với gam màu tươi tắn, bắt mắt. Nhưng hiệu ứng nhạc nền và âm thanh mô phỏng lại thể hiện khá tẻ nhạt, kém sôi động. Tuy nhiên nếu không bận tâm nhiều đến những khuyết điểm này, WK vẫn là cẩm nang nấu ăn rất sinh động để bạn và bạn bè cùng nhau trải nghiệm trong thời gian rỗi.

THANH THẢO

COOKING MAMA WORLD KITCHEN	
PHÁT HÀNH	Majesco
PHÁT TRIỂN	Cooking Mama Ltd.
THỂ LOẠI	Mô phỏng
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	18/11/2008
ESRB	Everyone

ƯU

- Cách chơi sinh động, hấp dẫn.
- Đồ hoạ ưa nhìn.

KHUYẾT

- Chưa hỗ trợ chức năng chơi trực tuyến.
- Nhạc nền và âm thanh mô phỏng chưa có chiều sâu.

KHÁM PHÁ THẾ GIỚI SIÊU HÌNH

DÒNG GAME POKEMON ĐÃ KHẲNG ĐỊNH ĐƯỢC SỨC HẤP DẪN MANG TÍNH ĐẶC TRƯNG NGAY TỪ NHỮNG PHIÊN BẢN ĐẦU TIÊN. PHIÊN BẢN MỚI NHẤT POKEMON PLATINUM CŨNG THẾ, VẪN RẤT HẤP DẪN THEO CÁCH RẤT POKEMON.

POKEMON PLATINUM	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Game Freak
THỂ LOẠI	Nhập vai
HỆ MÁY	NDS
ESRB	Everyone
NGÀY PHÁT HÀNH	22/03/2009

Cái tên Pokemon là một hiện tượng kỳ lạ đến mức khó lý giải. Mười lăm năm qua, lối chơi của dòng game này hầu như không thay đổi, nhưng mỗi khi phiên bản mới ra mắt lại là một lần Nintendo được mùa bội thu. Con số hơn 186 triệu bản game bán ra là minh chứng hùng hồn, đồng thời đưa Pokemon trở thành thương hiệu game bán chạy thứ 2 trong lịch sử, chỉ thua mỗi "ông anh" Mario. Tiếp tục khai thác "gà đẻ trứng vàng", Nintendo tiếp tục tung ra phiên bản mới nhất mang tên Pokemon Platinum (PP) nối đuôi Pokemon Diamond/Pearl cách đây 2 năm.

MỞ RỘNG CÂU CHUYỆN

Tuân theo truyền thống của đa số các game do Nintendo phát triển, cốt truyện PP vẫn theo mô-típ nhất định: người chơi vào vai một cậu bé huấn luyện pokemon (trainer) trẻ tuổi trên đường phiêu lưu để đạt được danh hiệu người huấn luyện vô địch, trong sự cạnh tranh quyết liệt của một người bạn thân đồng thời là đối thủ chính. Cậu sẽ từng bước khám phá vùng đất Sinnoh, tìm kiếm 2 pokemon huyền thoại Dialga và Palkia với quyền năng dịch chuyển không gian và luân chuyển thời gian nhằm ngăn chặn âm mưu của Hội Ngân Hà (Team Galactic). PP vừa bao hàm cốt truyện của Pokemon Diamon/Pearl vừa bổ sung thêm phần cốt truyện mới của riêng mình, đưa bạn đến với thế giới siêu hình (Distortion World) kỳ lạ, nơi mà các quy luật vật lý không tồn tại và là quê hương của pokemon bí ẩn Giratina. Một chuyến phiêu lưu thú vị đang chờ đợi các tay huấn luyện pokemon lừng danh.

KHÔNG NHIỀU NÉT MỚI NHƯNG HẤP DẪN

Lối chơi của PP kế thừa và hầu như không thay đổi nhiều so với phiên bản Diamond/Pearl. Người chơi lại bắt đầu game bằng cách lựa chọn 1 trong 3 pokemon có sẵn và khám phá các khu vực trong game, đồng thời thu phục các pokemon hoang dã đụng độ trong các trận chiến dọc đường đi. Hệ thống thời gian thực cho phép đồng bộ thời gian trong game với thời gian bên ngoài tạo nên khả năng xuất hiện các pokemon khác nhau theo từng thời điểm, do đó xác suất người chơi bắt được chúng cũng khác nhau. Qua các trận chiến, các pokemon sẽ nhận được điểm kinh nghiệm để gia tăng đẳng cấp, giúp học được các chiêu thức mới hoặc tiến hóa thành dạng cao cấp hơn với sức mạnh vượt trội. Cũng có một số chiêu thức đặc biệt mà các pokemon không thể học được qua việc lên đẳng cấp mà qua các "tuyệt chiêu" kiếm được trong game. Một số loại pokemon người chơi không thể có được thông qua việc thu phục mà phải trao đổi với nhau hoặc đạt được những điều kiện đặc biệt khác. So với phiên bản trước, một số loại pokemon trong PP đã được thêm vào các dạng tiến hóa mới, còn 2 pokemon Giratina và Shaymin có thêm dạng biến hình đặc biệt khi được trang bị các item thích hợp.

Ngoài việc dụng độ với các pokemon hoang dã, người chơi còn được tham gia vào các trận chiến với các NPC với độ khó cao hơn hẳn. Mỗi loại pokemon mang các thuộc tính tương khắc lẫn nhau và do số lượng pokemon mang theo mình có giới hạn nên bạn phải lựa chọn đội hình phù

hợp nhằm tạo nên tính cân bằng và có khả năng đối phó với nhiều loại đối thủ. Ngoài ra còn có các trận chiến theo đội đem đến cho bạn nhiều bất ngờ, đôi khi còn mang tính thử thách khá cao.

Giá trị của PP còn đến từ những tính năng mới bổ sung khá thú vị, bao gồm các khu vực mới như thế giới siêu hình Distortion World, đấu trường Battle Frontier cùng với kho minigame Wi-Fi Plaza và tính năng Vs. Recorder (giúp lưu giữ và xem lại những trận đấu online gay cấn mà bạn đã tham gia). Thế giới siêu hình Distortion World với những đặc điểm kỳ lạ của mình đem đến những trải nghiệm thật mới mẻ. Với việc không bị ảnh hưởng bởi các quy luật vật lý thông thường, người chơi khi đặt chân đến mảnh đất này sẽ có những cách di chuyển và giải quyết những câu đố theo những cách bất ngờ nhất. Đôi khi nhân vật sẽ di chuyển trên... trần nhà, hoặc "chảy ngược" lên trên theo các dòng thác để tới những khu vực mới. Ngoài ra người chơi còn có thể truy tìm các pokemon hiếm và mở khóa được dạng biến hình đặc biệt của Giratina ở phần chơi này.

Mang tính thử thách cao, đấu trường Battle Frontier là nơi cho phép bạn đấu với những NPC với pokemon cực mạnh để giành lấy các danh hiệu cao quý. Tính năng từng được giới thiệu lần đầu ở bản Pokemon Emerald nay đã quay trở lại để giúp người chơi có được những trận đấu đầy kịch tính. Bên cạnh đó còn có Wi-Fi Plaza, khu vực mà người chơi có thể thi đấu các minigame vận dụng tính năng cảm ứng thông qua dịch vụ trực tuyến Nintendo Wi-Fi Connection.

Điểm yếu cố hữu của dòng game Pokemon là mảng nghe nhìn không thật sự ấn tượng tiếp tục bị bắt gặp trong PP. Đã chuyển sang hệ máy NDS từ lâu nhưng đồ họa và âm thanh của PP vẫn phảng phất "nét" GBA dù nhóm phát triển đã thêm vào những cải tiến giúp gia tăng chất lượng hơn so với Diamond/Pearl. Bù lại những đặc tính khác của máy NDS lại được tận dụng khá tốt từ hình ảnh hiển thị trên 2 màn giúp dễ quan sát cho đến hỗ trợ điều khiển bằng bút cảm ứng giúp thuận tiện và linh hoạt hơn. Ứng dụng Pokétch tiếp tục cung cấp cho người chơi những tính năng thú vị như đồng hồ, máy tính cá nhân hay voice chat. Đáng chú ý là tính năng thi đấu online được hỗ trợ rất tốt giúp người chơi tìm kiếm những đối thủ xứng tầm từ khắp nơi trên thế giới.

BẠN CÓ BIẾT

Cho đến nay các tựa game chính (không tính các phụ bản và game ăn theo) thuộc sêri Pokemon được chia làm 4 thế hệ, và việc mỗi thế hệ đều được phát hành thành 3 phiên bản trong đó 2 phiên bản ra mắt cùng lúc và một phiên bản nâng cấp ra mắt sau đó ít lâu đã trở thành nét truyền thống của thương hiệu này. Thế hệ thứ 1 gồm 2 phiên bản Red/Blue và bản mở rộng Yellow, thế hệ thứ 2 gồm Gold/Silver và bản mở rộng Crystal, thế hệ thứ 3 gồm Ruby/Sapphire và bản mở rộng Emerald và cuối cùng thế hệ thứ 4 bao gồm Diamond/Pearl và bản mở rộng Platinum. Tất cả các phiên bản này đều đem đến thành công và lợi nhuận khổng lồ cho Nintendo.

Pokemon Platinum là phiên bản thành công nhất của dòng game Pokemon tính đến thời điểm này. Chỉ tính riêng ở thị trường Nhật Bản, PP đã vượt mốc 1 triệu bản bán ra chỉ trong 2 ngày đầu tiên, xác lập một kỷ lục mới cho dòng game này. Tính cả Diamond/Pearl thì tổng số bán ra của bộ 3 này đã đạt xấp xỉ 20 triệu bản.

TIẾP NỐI THÀNH CÔNG

PP đạt được thành công nhiều hơn mong đợi dù chỉ là một phiên bản mở rộng. Game tiếp tục đem đến cho người chơi một hệ thống gameplay đơn giản, dễ nắm bắt cho người mới nhưng đồng thời mang tính chiến thuật cao và có chiều sâu đủ lôi cuốn những tay gạo cội. Theo truyền thống, đây đã là phiên bản thứ 3 và sẽ là phiên bản khép lại thế hệ game pokemon hiện tại trước khi sang thế hệ kế tiếp. Một lời tạm biệt đầy thành công và không có lý do gì mà bạn lại bỏ qua một tựa game đầy hấp dẫn như PP.

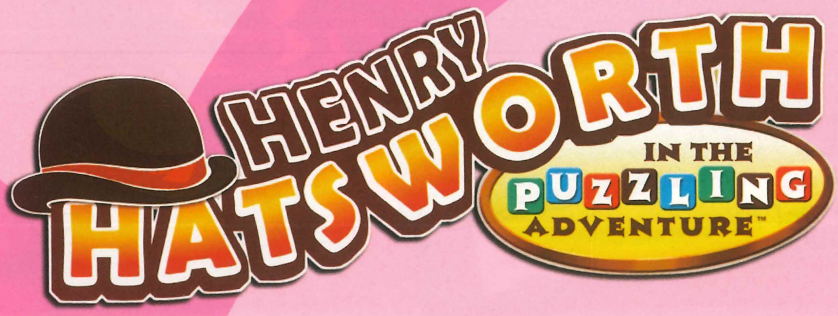
NGUYÊN QUÂN

ƯU

- Bổ sung thêm phần cốt truyện mới.
- Thế giới Distortion World với những yếu tố kỳ lạ.
- Nhiều tính năng bổ sung: Battle Frontier, Wi-Fi Plaza và Vs. Recorder.

KHUYẾT

- Đồ họa và âm thanh chưa thật ấn tượng.



TRUY TÌM BỘ GIÁP HUYỀN THOẠI

Không được chăm chút và quảng bá rộng rãi như hầu hết các tựa game dán mác EA khác, nhưng Henry Hatsworth in Puzzling Adventure sớm chinh phục được game thủ bằng cách chơi sáng tạo và hấp dẫn.

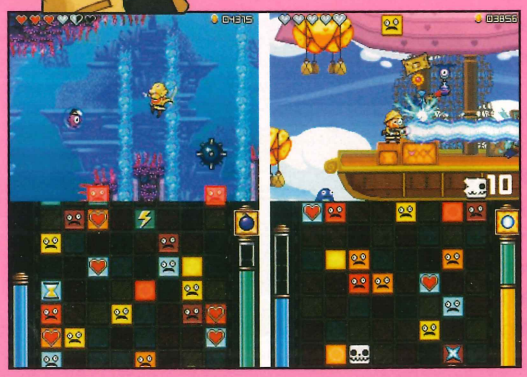
Cuộc phiêu lưu đầy thử thách

Chuyện game xoay quanh vị giáo sư già Henry Hatsworth, thành viên danh dự và sáng giá nhất của hội những người yêu thích mạo hiểm (Pompous Adventure's Club). Sau nhiều năm khám phá và nghiên cứu, giáo sư Henry tình cờ phát hiện câu chuyện về bộ giáp huyền thoại Gentleman's Suit. Tương truyền rằng người sở hữu và mặc vừa bộ giáp này sẽ có thể đến được với thế giới song song với loài người, Puzzle Realm - nơi cất giấu những kho báu quý giá. Mặt khác, người sở hữu bộ giáp còn có được sức mạnh vô biên có thể thống trị được thế giới dễ dàng.

Lần theo manh mối, ngài giáo sư đáng kính đã tìm được chiếc mũ Quả Dưa Vàng, một phần trong bộ giáp huyền thoại Gentleman's Suit. Nhờ chiếc mũ này, ông đã kết nối được một phần với thế giới Puzzle Realm. Tuy nhiên, sự kết nối này vô tình làm phát sinh một hiểm hoạ mới khi các quái vật từ Puzzle Realm bắt đầu nhập cư và chuyển sang thế giới mà Henry đang sinh sống chúng bắt đầu gây xáo trộn cũng như đe doạ mạng sống của những người dân vô tội. Tình thế này buộc giáo sư phải khăn gói lên đường tìm kiếm những mảnh còn lại của bộ giáp để có được sức mạnh nhằm ngăn ngừa hiểm hoạ trên…

Gian nan nhưng hấp dẫn

Điểm hấp dẫn và độc đáo nhất của HHitPA chính là sự kết hợp nhuần nhuyễn cả hai thể loại giải đố và platform, điều mà hiếm hãng sản xuất nào bắt tay thực hiện trước đây. Khi nhập cuộc, ở màn hình trên người chơi sẽ nắm quyền điều khiển giáo sư Henry để thực hiện những pha leo trèo, chạy nhảy tương tự các game platform 2D truyền thống như Super Mario, Klonoa. Bạn sử dụng các vũ khí được trang bị sẵn như trường kiếm, súng trường, lựu đạn… để đối phó với các quái vật trong trò chơi. Ngoài ra, người chơi phải kết hợp những vũ khí này để kích hoạt những công tắc bí ẩn, cũng như hóa giải những hố bẫy trên đường đi để tiếp tục hành trình.



Các quái vật mà bạn hạ gục và các vật phẩm thu nhặt được ở màn hình trên (ngoại trừ tiền bạc) sẽ chỉ mang tính chất tương đối. Chúng sẽ tiếp tục xuất hiện ở thế giới Puzzle Realm (màn hình cảm ứng bên dưới) dưới dạng các biểu tượng hình ô vuông có kích cỡ và màu sắc khác nhau tương tự trò chơi xếp thuốc Doctor Mario. Để triệt tiêu được hoàn toàn quái vật cũng như sử dụng các vật phẩm bạn phải tìm cách di chuyển, sắp xếp các ô vuông này theo nguyên tắc ba ô ngang/dọc cùng màu trở lên.

Cần lưu ý là thời gian để chuyển đổi qua hai thế giới (màn hình dưới

HENRY HATSWORTH IN THE PUZZLING ADVENTURE	
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	EA Tiburon
THỂ LOẠI	Platform/Giải đố
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	17/03/2009
ESRB	Everyone

và trên bằng phím Y) được giới hạn trong một lượng nhất định. Ngoài ra, nếu để các biểu tượng quái vật ở Puzzle Realm tích tụ quá nhiều, chúng sẽ tự động trồi qua thế giới thực trong game. Lúc này chúng sẽ là những tảng đá, phục kích ở trên đỉnh đầu hoặc dưới đất, gây khó khăn cho người chơi rất nhiều khi điều khiển Henry. Bù lại, nếu làm biến mất nhiều ô vuông và biểu tượng cùng lúc, bạn có thể giúp Henry thực hiện được những kỹ năng đặc biệt. Ví dụ như làm đối phương bị co giật bằng điện hoặc giúp Henry trở thành một robot khổng lồ với sức mạnh phi thường có thể quét sạch đối phương trong nháy mắt.

Vay mượn thêm yếu tố của game nhập vai, sau mỗi màn chơi từ lượng tiền tích lũy được qua việc đánh bại đối phương cũng như khai phá các kho báu trên đường đi, người chơi có thể nâng cấp thêm các kỹ năng mới, sức khoẻ, thời gian tồn tại trong thế giới Puzzle Realm... để hoàn thành những màn chơi sau dễ dàng hơn. Những chi tiết tưởng chừng rất nhỏ nhặt này lại giúp HHitPA lôi cuốn và thu hút người chơi lạ kỳ.

Vuông thành sắc cạnh

Trung thành với nền 2D cổ điển nhưng sản phẩm của EA Tiburon lại tạo được ấn tượng tốt với người chơi nhờ diễn hoạt và cách tạo hình nhân vật, cảnh nền rất chi tiết, tự nhiên mà không kém phần hóm hỉnh. Hẳn bạn sẽ không khỏi phì cười khi nhìn cảnh các quái vật trong game mặt thộn ra, trợn tròn mắt sau khi dính đòn hoặc chuẩn bị "lên đĩa". Hay cách vung kiếm loạng choạng như người say rượu của bọn quái vật tí hon trong lốt những hiệp sĩ dũng mãnh...

Tuy không được lồng tiếng do hạn chế về dung lượng của NDS Game Card (chuẩn chung cho các game trên NDS), nhưng để bù đắp thiếu sót này, chất lượng nhạc game được thể hiện với nhiều giai điệu đẹp, sâu sắc và theo khá tốt diễn biến game. Sở hữu nhiều ưu điểm xuất sắc như đã nêu, HhitPA chắc chắn là ứng viên rất sáng giá nếu bạn đang muốn tìm kiếm một tựa game với tiêu chí sáng tạo và hấp dẫn.

MẠNH CƯỜNG

Ưu
- Cách chơi sáng tạo.
- Chất lượng hình âm được đầu tư tốt.

Khuyết
- Độ khó của game tương đối cao.

Mời bạn tham gia bình chọn

SẢN PHẨM CNTT-TT ƯA CHUỘNG NHẤT 2009

Tại: www.pcworld.com.vn/binhchon

từ 14/4/2009 đến 25/5/2009

Cơ hội trúng GIẢI THƯỞNG CÓ GIÁ TRỊ khi tham gia bình chọn

01 GIẢI NHẤT: sản phẩm trị giá **1.000 USD**
01 GIẢI NHÌ: sản phẩm trị giá **800 USD**
01 GIẢI BA: sản phẩm trị giá **500 USD**

và nhiều giải thưởng giá trị do các tổ chức, công ty CNTT-TT tài trợ cho người bình chọn. Thông tin được cập nhật liên tục tại www.pcworld.com.vn/binhchon

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Muốn biết thêm thông tin, vui lòng liên hệ:
Cô Nguyễn Hường – Phụ trách Tiếp Thị
Phone: (08) 3930 4324 (Ext: 166) – **Fax:** (08) 3930 4338
Email: huongnt@pcworld.com.vn

7 VIÊN NGỌC RỒNG

ƯU

- Sở hữu tên thương hiệu lớn.

KHUYẾT

- Cách chơi không có chiều sâu.
- Hình, âm được thực hiện cẩu thả, hời hợt.

DRAGON BALL EVOLUTION	
PHÁT HÀNH	Namco Bandai
PHÁT TRIỂN	Dimps
THỂ LOẠI	Đối kháng
HỆ MÁY	PSP
NGÀY PHÁT HÀNH	07/04/2009
ESRB	Teen

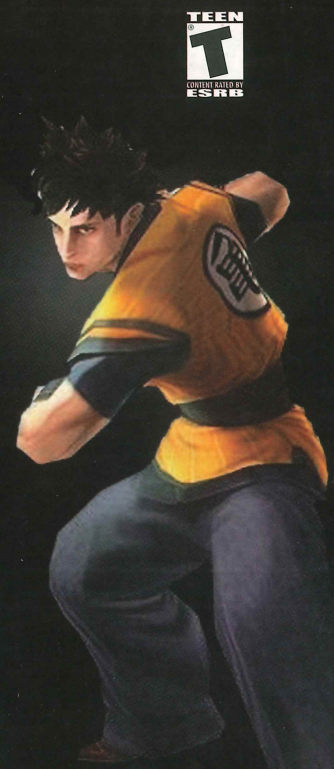
Nhân dịp bộ phim cùng tên đang sốt vé tại các rạp xi-nê, bộ đôi Dimps và Namco Bandai nhanh chóng trình làng tựa game đối kháng Dragon Ball: Evolution (DBE) dành riêng cho hệ máy PSP. Tuy nhiên cũng như bộ phim đang trình chiếu, chất lượng của trò chơi khiến nhiều fan của Dragon Ball phải lắc đầu ngán ngẩm.

Đầu tiên phải nói đến chính là hệ thống chiến đấu của game quá đơn giản và nghèo nàn. Bởi các chiêu thức của nhân vật không bị ngắt quãng hoặc cần nhiều thời gian để chuẩn bị như trước khiến nhịp game được đẩy lên rất nhanh, nhưng như vậy lại thiếu chiều sâu do bỏ qua các tính toán chiến thuật cũng như thời điểm thích hợp để ra đòn. Việc phân định thắng thua trong trận đấu phụ thuộc rất nhiều vào khả năng bấm phím nhanh, chậm của người chơi.

Dù ra mắt trên PSP - hệ máy có phần cứng khá mạnh trong các máy cầm tay trên thị trường hiện nay, nhưng chất lượng đồ hoạ của DBE lại khá nghèo nàn. Mô hình nhân vật dựng rất vụng, thiếu chi tiết dù được bê nguyên mẫu từ dàn diễn viên trên phim. Không những vậy cảnh nền cũng được dựng rất cẩu thả, thiếu sức sống. Mặt khác, không hiểu vì lý do gì, âm thanh lồng tiếng cho các nhân vật lại bị nhà sản xuất bỏ qua, thay vào đó là những đoạn "text" đơn điệu, thiếu hấp dẫn. Trong khi đó, hiệu ứng nhạc nền và âm thanh mô phỏng lại được thể hiện rất qua loa và có xu hướng lặp lại nhiều.

Với chất lượng sản phẩm còn rất nhiều bất ổn như vậy nên ngoài bốn phần chơi chính là Story, Arcade, Practice và Mission mode, DBE chỉ cho phép người chơi giao hữu off-line thông qua Network Battle chứ không bổ sung chức năng chơi trực tuyến đang thịnh hiện nay. Có thể nói, DBE là một sản phẩm thất bại về mọi mặt mà bạn không nên lãng phí thời gian và tiền bạc vào nó.

THÀNH NHÂN



METAL GEAR SOLID TOUCH	
PHÁT HÀNH	Konami
PHÁT TRIỂN	Kojima Productions
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	iPhone
NGÀY PHÁT HÀNH	18/03/2009
ESRB	Everyone

CHIẾN CÔNG CUỐI CÙNG

METAL GEAR SOLID TOUCH

iPhone ngày càng chứng tỏ được sức hấp dẫn không chỉ với các hãng chuyên sản xuất game cho nền tảng di động (mobile) mà còn với cả các hãng phát triển game trên nền game hộp (console) và máy chơi game cầm tay (handheld). Sau khi Square Enix và Namco Bandai lần lượt đưa Final Fantasy và Time Crisis lên iPhone, Konami cũng mang thương hiệu nổi tiếng Metal Gear lên chiếc máy này.

Không theo lối chơi hành động lén lút (stealth action) đã trở thành thương hiệu đặc trưng của cả dòng game, MGST lựa chọn phong cách bắn hồng tâm (rail-shooter), tận dụng tính năng cảm ứng vượt trội của iPhone. Ở mỗi vòng chơi, bạn được yêu cầu hạ một số lượng địch nhất định để hoàn thành. Tùy theo tổng thời gian, tỉ lệ bắn trúng, số lượng máu bị mất mà người chơi sẽ đạt những danh hiệu khác nhau đồng nghĩa với số điểm thưởng DP (Drebin Point) cao hoặc thấp. Điểm DP này sẽ được dùng để mở khóa các hình nghệ thuật (artwork) trong Drebin's Shop làm hình nền cho iPhone của bạn.

Không giống như tựa game cùng thể loại bắn hồng tâm Time Crisis Strike cũng trên iPhone, MGST có cách điều khiển sáng tạo hơn. Người chơi không "chạm" vào đối thủ mà thay vào đó sẽ dùng tay rê trên màn hình để di chuyển vòng tròn tượng trưng cho điểm ngắm của súng và sau đó nhấn bất cứ đâu trên màn hình để nổ súng. Rời tay khỏi màn hình, nhân vật Snake sẽ chuyển sang chế độ ẩn nấp sau các chướng ngại vật và phục hồi dần lượng máu của mình. Các chướng ngại vật có thể bị phá hủy nếu trúng đạn quá nhiều, do đó không nên lạm dụng ẩn nấp quá lâu.

Ở phiên bản này, Snake chỉ sử dụng 2 loại vũ khí gồm súng tiểu liên M4 và súng ngắm SVD. M4 dùng để tấn công những mục tiêu gần trong khi SVD dùng tấn công những mục tiêu xa. Người chơi có thể thay đổi qua lại 2 loại vũ khí này nhanh chóng bằng cách dùng 2 ngón tay vuốt nhẹ trên màn hình cảm ứng. Người chơi có thể bắn vào các biểu tượng xuất hiện rải rác trong màn chơi gồm chú vịt Gako để hồi phục một lượng máu, hay chú ếch Kerotan để có được súng phóng tên lửa hoặc tàng hình trong một thời gian ngắn rất hữu dụng.

Đối thủ trong MGST khá thụ động, đa số chỉ xuất hiện và đứng yên một chỗ mà không di chuyển. Chúng cũng không nổ súng ngay mà chờ một khoảng thời gian nhất định nên nếu nhanh tay, bạn sẽ dễ dàng hạ tất cả mà không mất một giọt máu nào. Chỉ có một số trận đấu với các trùm nữ chiến binh thuộc biệt đội "Người đẹp và quái vật" (B&B - The Beauty and the Beast Corps) mới mang đến thử thách và độ hấp dẫn cao hơn.

Đồ họa của MGST dù dựng trên nền 2D với cảnh nền dựng sẵn nhưng vẫn gợi được dáng vẻ của siêu phẩm MGS4. Các đoạn nhạc nền quen thuộc tiếp tục được sử dụng lại tạo nên những giai điệu đầy cuốn hút của game. MGST gồm 3 chương (chapter) được chia làm 12 màn chơi riêng biệt. Với thời gian chơi chưa tới 30 phút, MGST lập kỷ lục ngắn nhất trong cả dòng game nổi tiếng này. Dù sau khi hoàn thành game người chơi có thể mở khóa chế độ "Survival". Nhưng chế độ này cũng chỉ gồm những màn chơi cũ nên không kéo dài thời gian chơi thêm được bao nhiêu. Đúng như lời của Hideo Kojima, cha đẻ dòng game Metal Gear, thì MGST chỉ là một bước thử nghiệm cho kế hoạch phát triển dài hơi sau này trên máy iPhone.

TIỂU LÝ

Ưu
- Cách điều khiển khá sáng tạo.
- Đồ họa và âm thanh đỉnh cao trên iPhone..

Khuyết
- Game quá ngắn.
- Quân địch khá thụ động, dễ tiêu diệt.

THẾ GIỚI VI TÍNH - THẾ GIỚI GAME - 05.2009

EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB

Xứ sở ROLANDO

LĂN CÙNG THẾ GIỚI VUI NHỘN

PHÁT HÀNH	Ngmoco
PHÁT TRIỂN	HandCircus
THỂ LOẠI	Giải đố
NGÀY PHÁT HÀNH	18/12/2008
ESRB	Everyone
HỆ MÁY	iPhone

Câu chuyện bắt đầu tại xứ Rolandoland, nơi luôn tràn ngập không khí thanh bình. Một ngày nọ các sinh vật hắc ám đột nhiên xuất hiện và bắt đầu tàn phá cuộc sống trên mảnh đất này. Bạn trong vai trò The Finger - đấng toàn năng được các Rolando tôn thờ, sẽ ra sức giúp các sinh vật này trốn chạy an toàn khỏi những kẻ xấu và cạm bẫy nguy hiểm luôn chực chờ họ.

Ngay từ cái nhìn đầu tiên, khó lòng ngăn được sự so sánh giữa Rolando với loạt game nổi tiếng trên PSP là LocoRoco bởi nét tương đồng của cả hai. Các chú Rolando cũng có bề ngoài là những quả cầu tròn xoay vui nhộn. Để hoàn thành một màn chơi, người chơi chỉ cần đưa một số lượng Rolando cần thiết lăn từ điểm xuất phát về đến đích an toàn.

Cách điều khiển là một trong những yếu tố quan trọng đem lại sự thú vị cho game. Thay cho các nút bấm, người chơi chỉ cần nghiêng iPhone qua lại là các chú Rolando sẽ lăn theo hướng bạn mong muốn. Muốn các chú Rolando nhảy lên các bậc cao hơn, người chơi chỉ cần khẽ trượt tay lên trên trên màn hình cảm ứng. Bạn cũng có thể nhấn vào để chọn và điều khiển 1 chú Rolando hoặc kéo và giữ để tạo thành vùng chọn nhiều chú trên màn hình, tùy theo ý đồ của mình.

Phần lớn thời gian người chơi sẽ điều khiển những Rolando "thường dân" với kỹ năng lăn và nhảy thông thường. Nhưng cũng có khi bạn sẽ điều khiển các vệ binh Royal Spikey Commando có thể bám và lăn trên mọi bề mặt, kỹ năng giúp đem đến những cách bất ngờ nhất để giải quyết câu đố trong các màn chơi. Các thành viên hoàng gia Rolando lại có tính khí khá thất thường và đem đến cho bạn nhiều phiền toái. Vị vua luôn ngủ say còn các hoàng tử thì hiếu động lăn qua lại không ngừng. Những màn chơi áp tải thành viên hoàng gia về đến đích sẽ làm bạn khá đau đầu bởi những rắc rối mà họ gây ra.

Rolando thể hiện sự sáng tạo ở phương diện thiết kế màn chơi qua cấu trúc độc đáo, các cạm bẫy bố trí hợp lý cùng nhiều vật thể mà người chơi có thể tương tác được như thang kéo, chốt xoay hay súng bắn bom... Bạn cần phải suy nghĩ hợp lý và hành động chính xác nếu không muốn các chú Rolando "ngủm củ tỏi" vì rơi vào các cạm bẫy. Nếu chỉ chơi qua vài màn đầu tiên, bạn sẽ có ảo tưởng Rolando là một game dễ, nhưng những màn chơi về sau sẽ khiến bạn phải thay đổi nhận xét bởi chúng vừa dài lại vừa khó. Tính năng iSave khá tiện dụng: người chơi có thể thoát ra bất cứ lúc nào, game sẽ tự lưu lại trạng thái để lần sau bạn có thể quay lại và chơi tiếp. Game có tất cả 36 màn chơi (được cập nhật thêm qua các bản nâng cấp).

Rolando có đồ họa đơn giản trên nền 2D nhưng đẹp mắt và đậm nét nghệ thuật. Các đoạn nhạc nền vui nhộn phù hợp với từng màn chơi. Ngoài ra game còn cho phép người chơi lựa chọn nghe những bài nhạc có trong máy iPhone của mình thay vì nhạc game. Hai phần tiếp theo của Rolando sẽ lần lượt ra mắt vào giữa và cuối năm nay, hứa hẹn sẽ tiếp tục đem đến những bất ngờ mới..

TIỂU LÝ

Ưu:
- Cách điều khiển độc đáo.
- Thiết kế màn chơi sáng tạo.

Khuyết:
- Các màn chơi về cuối có độ khó hơi quá.

Cầu trường sôi động

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Với các fan mobile, Real Football (RF) là một trong những tựa game bóng đá "gạo cội" trên nền N-Gage với hình ảnh đẹp mắt cùng gameplay thú vị, đã làm thổn thức bao tín đồ túc cầu giáo. Do Gameloft, "trùm" sản xuất game điện thoại di động (ĐTDĐ) phát triển, RF xứng đáng là đối thủ đáng gờm với FIFA của "ông bầu" EA về game bóng đá hay nhất trên nền di động.

RF 2009 thật sự là một không gian bóng đá thu nhỏ dành riêng cho bạn trên ĐTDĐ. Bạn có thể tranh tài với các đối thủ máy qua những trận giao hữu trong mục chơi "Exhibition", hay thử tài cầm quân bằng cách tham gia những giải đấu đầy sôi động; từ các giải vô địch quốc gia cho đến vô địch thế giới đều được gói gọn trong game. Với số lượng "khổng lồ" đến 200 đội bóng và được cập nhật đội hình thi đấu, bạn sẽ có cơ hội được "đá chung" với các ngôi sao mà mình yêu thích.

Có chứng kiến các trận đấu trong game bạn mới cảm nhận được sự gay cấn và quyết liệt của mỗi trận bóng. Mỗi đội đều có chiến thuật riêng biệt nên đòi hỏi bạn phải có "kế sách" hợp lí mới "mong" giành được thắng lợi. AI (trí thông minh nhân tạo) của cầu thủ máy khá tốt, đối phương luôn biết cách gây khó dễ, mỗi khi bạn có bóng chúng sẽ nhanh chóng kèm chặt, tìm mọi cách cướp bóng và không hề nao núng khi tung những pha truy cản đầy uy lực. Với lợi thế có nút bấm chuyên dụng dành cho game,

RF 2009 có hình ảnh 3D, phần "nhìn" trong game được chăm chút khá tỉ mỉ. Mô hình các cầu thủ được đánh giá khá "ổn" cho game mobile. Bên cạnh đó, các sân vận động được mô phỏng khá giống với ngoài đời và luôn đầy ắp khán giả cổ vũ cho đội bóng "con cưng" của mình, hiệu ứng ánh sáng, thời tiết góp phần tăng thêm tính sinh động cho trận đấu. Hệ thống camera cũng là một điểm sáng khi cho phép tùy biến điều chỉnh ở mọi góc nhìn, bạn sẽ được chiêm ngưỡng pha làm bàn đỉnh cao của mình "kỹ đến từng milimet". Âm thanh, truyền tải được sự hưng phấn cho người chơi. Cầu trường luôn "rộn ràng" với những tiếng reo hò cổ vũ của các cổ động viên. Bên cạnh đó mục chơi mạng cũng làm tăng thêm giá trị chơi lại. Còn gì tuyệt vời hơn khi được thử thách với bạn bè của mình trong những trận cầu sôi động qua kết nối bluetooth đơn giản.

N96 đảm nhận khá tốt vai trò máy chơi game. Các nút được bố trí thuận lợi và nhạy nên việc điều khiển cầu thủ tỏ ra rất dễ dàng, các pha xử lí bóng của bạn cũng trở nên linh hoạt hơn. Tuy còn gặp một số vấn đề về đồ họa như đôi lúc game bị "lag" làm hình ảnh bị giật, âm thanh đứt quãng nhưng những lỗi đó có thể châm chước với cấu hình của mobile. bạn sẽ không thất vọng với cầu trường di động Real Football 2009.

Truy cập: *http://www.n-gage.com/ngi/ngage/web/vn/en/home.html.*

SU ĐỒNG

REAL FOOTBALL 2009	
PHÁT HÀNH	Gameloft
PHÁT TRIỂN	Gameloft
THỂ LOẠI	Thể thao
HỆ MÁY	Nền N-gage
NGÀY PHÁT HÀNH	31/03/2009
ESRB	Everyone

BỘ BA NINJA DIỆT QUỶ

Trước thềm cuộc hội nghị "Các nhà phát triển game" (Game Developers Conference) 2009 tại San Francisco vào tháng 3 vừa qua, hãng Tecmo đã tuyên bố họ sẽ công bố một tựa game mới tại kỳ hội nghị này. Và trò chơi mà Tecmo đem đến giới thiệu tại GDC đã khiến các game thủ sở hữu máy PS3 rất hân hoan khi đó chính là Ninja Gaiden Sigma 2 (NGS2), dành riêng cho hệ máy này.

PHẦN HOÀN THIỆN CỦA NINJA GAIDEN 2

Có lẽ bạn cũng còn nhớ, các phiên bản của dòng game Ninja Gaiden (NG) hiện nay đều do hãng phát triển nổi tiếng Team Ninja (trực thuộc Tecmo) đảm nhận, với sự lãnh đạo của nhà thiết kế Tomonobu Itagaki. Tuy nhiên, ngay sau khi Ninja Gaiden 2 được phát hành, Itagaki đã quyết định ra đi sau những mâu thuẫn với các lãnh đạo của Tecmo. Vì vậy, dù NGS2 vẫn do Team Ninja phát triển, nhưng lãnh đạo dự án là Yosuke Hayashi, người cũng đã từng thực hiện bản NGS 1.

NGS2 là bản làm lại, nên có cốt truyện chủ đạo hệt như NG 2. Câu chuyện vẫn xoay quanh anh chàng siêu ninja, truyền nhân của phái Ninja Rồng trên đường đuổi theo lấy lại pho tượng quỷ mà bộ tộc mình đang bảo vệ, đã bị phái ninja đối địch là Nhện Đen (Black Spider) cướp đi. Với pho tượng này, Genshin, chưởng môn phái Nhện Đen có dã tâm câu kết với các tướng lĩnh của bộ tộc Quỷ (Fiend) nhằm hồi sinh Vua Quỷ (Archfiend), từ đó mở con đường cho chúng thống trị thế giới. Trợ giúp Ryu trong cuộc chiến này là nữ đặc vụ CIA Sonia, tuy không giỏi chiến đấu nhưng có thừa lòng can đảm và quyết tâm tiêu diệt loài quỷ dữ.

HAI KIỂU NỮ ĐỒNG HÀNH MỚI

Câu chuyện chính của NGS2 cũng sẽ như vậy. Tuy nhiên hãng phát triển hứa hẹn game sẽ có thêm những tình tiết mới mẻ, để tăng tính hấp dẫn hơn nữa, và đặc biệt để phù hợp với sự xuất hiện của những nhân vật mới trong riêng phiên bản NGS2 lần này. Nhân vật mới đầu tiên chính là nữ ninja tóc tím Ayane. Cô vốn là một trong những nhân vật

chính trong dòng game song đấu Dead or Alive cũng do Team Ninja thực hiện. Thật ra Ayane không phải là gương mặt xa lạ khi đã từng xuất hiện trong dòng game NG từ phiên bản đầu trên Xbox, với vai trò là đồng minh của Ryu và âm thầm theo dõi, thu thập thông tin trợ giúp cho chàng siêu ninja khi cần thiết.

Xuất hiện trở lại trong NGS2, Ayane sẽ là một nhân vật điều khiển được. Ayane là một nữ ninja (kunoichi) nên phong cách chiến đấu uyển chuyển và nhẹ nhàng hơn Ryu, với những chiêu thức riêng, nhẫn thuật riêng với vũ khí đặc trưng là cặp kiếm ngắn có thể ra đòn rất nhanh. Trong đoạn phim giới thiệu game, Team Ninja cho Ayane xuất hiện với bộ trang phục kimono ngắn cùng chiếc nơ hình bướm rất to sau lưng mà cô nàng từng diện trong Dead or Alive; tuy nhiên tính cách nhí nhảnh của nó có vẻ không hợp lắm với các trận chiến nảy lửa trong dòng game NG. Hy vọng hãng phát triển sẽ đưa thêm vào vài bộ trang phục khác để Ayane có dịp thay đổi.

Nhân vật mới thứ hai là Momiji. Đây cũng là một nhân vật nữ và cũng khá quen thuộc. Tuy nhiên, về độ nổi tiếng có lẽ không bì được với Ayane vì Momiji mới chỉ tiếp xúc với các game thủ một lần duy nhất trong tựa game Ninja Gaiden Dragon Sword dành cho hệ máy DS. Momiji là một nữ ninja trẻ còn khá non kinh nghiệm và là học trò của Ryu. Xuất hiện trong NGS2 để trợ giúp cho sư phụ của mình, Momiji được trang bị một cây thương rất to và có lối chiến đấu trên không đầy dũng mãnh. Bạn cũng có cơ hội điều khiển Momiji trong những phân đoạn mở rộng cốt truyện của game.

NHIỀU CẢI TIẾN MỚI RẤT HẤP DẪN

Về phần nhân vật chính của chúng ta, lần này Ryu Hayabusa sẽ có thêm những khu vực mới để khám phá, đụng độ những loại quái vật mới, chiến đấu với những con trùm mới toanh trong những trận chiến được hứa hẹn là hoành tráng hơn cả những trận đấu trùm trong NG2. Bên cạnh đó, anh chàng còn có thêm một loại vũ khí mới mà theo những tiết lộ ban đầu là một cây búa gắn gai nhọn mang tên Hasaiga Genma.

Với Ryu và 2 nữ ninja đồng hành, lần đầu tiên NGS2 sẽ giới thiệu kiểu chơi phối hợp (co-op), cho phép bạn và một game thủ khác cùng chơi. Tuy nhiên, có lẽ phần chơi cốt truyện sẽ không hỗ trợ kiểu chơi này mà sẽ có 30 màn chơi dành riêng cho co-op, với 4 tùy chọn độ khó khác nhau. Các màn chơi này là sự pha trộn của các phong cảnh trong phần chơi cốt truyện, với những chỉnh sửa để phù hợp cho các pha chiến đấu phối hợp 2 người. Thành tích của bạn trong phần chơi này sẽ được ghi lại và đưa lên mạng, giúp bạn so sánh kỹ năng của mình với các game thủ khác.

Không chỉ đưa vào những tính năng mới, NGS2 cũng là dịp để Team Ninja hoàn thiện hơn sản phẩm của mình, sau khi thu thập những ý kiến phản hồi từ các game thủ đối với NG2 trên Xbox 360. Qua đó, 2 khuyết điểm lớn nhất của game là góc quay camera bất tiện và khung hình bị giảm đáng kể ở phân cảnh đông nhân vật sẽ được tập trung giải quyết triệt để. Góc camera sẽ được tinh chỉnh để người chơi dễ dàng định vị đường đi, cùng với tính năng ánh mắt nhân vật sẽ tự động hướng đến chỗ cần đi, giúp tìm đường thuận tiện. Ngoài ra, hãng phát triển cũng hứa hẹn sẽ cố gắng giữ cho game luôn duy trì được tốc độ hình mượt mà 60 khung hình/giây, cùng với lời khẳng định đồ họa của bản PS3 này sẽ cao hơn bản Xbox 360, nhờ cập nhật những công nghệ mới.

Như vậy, có thể nói với những bổ sung và tinh chỉnh rất đáng giá như trên, NGS2 sẽ là phiên bản Ninja Gaiden hoàn chỉnh nhất từ trước đến nay. Game chắc chắn sẽ là niềm tự hào của các game thủ PS3 khi họ sẽ có một bản Ninja Gaiden hoàn chỉnh hơn hẳn so với của Xbox 360. Hiện ngày phát hành của game vẫn chưa được thông báo cụ thể, nhưng nhiều khả năng sẽ là cuối năm nay.

PHƯƠNG MAI

Sacred 2: Fallen Angel

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Ascaron Ent. GmbH | **Phát hành:** cdv | **Ngày phát hành:** Q4/2009 | **ESRB:** Mature | **Hệ máy:** PS3

Nhờ thành công vang dội ngoài mong đợi của bản Sacred đầu tiên, hãng phát hành cdv tiếp tục trình làng bản Sacred 2: Fallen Angel cho game thủ hệ máy PS3. Trong game, người chơi sẽ có cơ hội khám phá một thế giới rộng lớn trong môi trường 3D đẹp mắt. Với những game thủ đã tham gia Sacred 2 qua bản demo thì chắc hẳn sẽ thấy được những thành phố trong lịch sử được tái hiện khắp nơi, bên cạnh đó là những bến cảng, khu dân cư, rừng rậm...

Hy vọng bản chính thức cho hệ PS3 ra mắt vào tháng 05/2009 này sẽ không phụ lòng người hâm mộ.

Terminator Salvation

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** GRIN | **Phát hành:** Warner Bros | **Ngày phát hành:** 19/05/2009 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PS3, PC, PSP, X360, DS, Wii

Bối cảnh và cốt truyện của trò chơi được lấy vào thời điểm trước bộ phim cùng tên khoảng 2 năm. Nhiệm vụ chính của người chơi là bảo vệ an toàn cho người dân khỏi cuộc truy sát của người máy. Theo các đoạn trailer gần đây, game có lối chơi khá tương đồng với dòng game hành động góc nhìn thứ 3, người chơi có thể sử dụng nhiều vật cản trên đường để làm nơi ẩn náu và quan sát tình hình.

Fight Night Round 4

Thể loại: Thể thao | **Phát triển:** EA Canada | **Phát hành:** EA | **Ngày phát hành:** 30/06/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** X360, PS3

Fight Night Round 4 thuộc thể loại game đấm bốc do hãng EA phát triển. Đây cũng chính là phiên bản tiếp theo của Fight Night Round 3 ra đời từ năm 2006. Điểm nổi bật của phiên bản thứ 4 này chính là game có bản quyền của hơn 40 võ sĩ nổi tiếng khắp thế giới. Bên cạnh bộ môn đấm bốc, game còn hứa hẹn mang lại nhiều điều bất ngờ cho game thủ qua các hình thức võ thuật phối hợp.

I am alive

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Ubisoft | **Phát hành:** Ubisoft | **Ngày phát hành:** 08/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, X360, PS3

Là một game thuộc thể loại hành động ly kỳ sắp ra mắt của Ubisoft, I Am Alive sẽ được phát hành trên hệ PC, X360 và PS3. Trong game, người chơi sẽ vào vai nhân vật Adam Collins tìm cách sống sót sau trận động đất dữ dội ở Chicago.

Theo Ubisoft, game sẽ rất chú trọng đến các tương tác của người chơi với môi trường. Qua đó, game thủ sẽ có thể tìm mọi cách để giải các bài toán hóc búa tùy theo tình hình diễn ra trong game. Đây cũng là một game đáng để chúng ta mong đợi vì đội ngũ thiết kế Ubisoft đã sử dụng hệ thống Unreal Engine 3.

Transformers: Revenge of the Fallen

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Luxoflux | **Phát hành:** Activision | **Ngày phát hành:** 23/06/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, PS2, PS3, PSP, X360,DS, Wii

Trò chơi hành động Bakugan do hãng Activision chuyển thể từ bộ phim hoạt hình cùng tên trên kênh truyền hình Cartoon Network. Trong game, người chơi sẽ vào vai Dan, một nhân vật hết sức quan trọng, đóng vai trò chủ chốt trong quá trình giải cứu hành tinh Vestroia và cả Trái Đất. Với hình ảnh được thể hiện sống động và bắt mắt, Bakugan hứa hẹn mang lại nhiều yếu tố hấp dẫn cho game thủ.

Wii Sports Resort

Thể loại: Thể thao | **Phát triển:** Nintendo | **Phát hành:** Nintendo | **Ngày phát hành:** Q3/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Nintendo Wii

Wii Sports Resort là phiên bản kế thừa từ bản Wii Sports lừng danh trên hệ Nintendo Wii. Được biết, đây là một game nằm trong những kế hoạch phát triển cho hệ máy Wii. Với hình ảnh vui nhộn, phong cách chơi cuốn hút, Wii Sports Resort hứa hẹn mang lại nhiều giây phút thư giãn cho mọi người sau những giờ lao động, học tập căng thẳng. Theo dự kiến, Wii Sports Resort sẽ bao gồm bộ sưu tập khoảng 10 game lớn nhỏ, như Frisbee, Jet Skiing, Kendo...

Thể hiện tài năng với MetalStrike Pro

Tăng cường thêm các tính năng mới nhằm hoàn thiện phiên bản MetalStrike 3D trước đây, cần gạt MetalStrike Pro sáng giá hơn nhờ chức năng hỗ trợ rung và quạt làm mát.

MetalStrike Pro được hãng Genius giới thiệu từ năm 2008 nhưng mới chính thức có mặt tại Việt Nam trong Q1/2009. Nếu là fan của thể loại lái máy bay mô phỏng thì các game thủ dễ dàng nhận thấy hình dáng của cần gạt Pro không khác so với 3D là bao.

Cũng với hệ thống 13 phím có thể lập trình theo ý thích, nhưng các phím trên cần gạt Pro được khoác lớp áo xanh kim loại thay vì bạc như trên cần gạt 3D. Đặc biệt, nhà thiết kế của Genius cũng rất tinh ý khi lắp đặt thêm 1 nút tăng chỉnh độ cao thấp cho bệ nút trên cần gạt. Chỉ xoay nhẹ nút chỉnh, game thủ sẽ tìm cho mình được khoảng cách thoải mái nhất để tương tác ngón cái lên bệ nút điều khiển bên trên. Ngoài 3 phím chức năng trên bệ, Genius còn thiết kế thêm 1 phím đa chiều rất nhạy và dễ điều khiển, rất phù hợp cho các dòng game đòi hỏi thao tác nhanh và chính xác.

Cải tiến sáng giá và cũng tạo cảm giác mới mẻ nhất cho game thủ chính là hệ thống làm mát nằm bên trong cần gạt. Với các lỗ nhỏ nằm dọc cần gạt, game thủ sẽ cảm thấy thoải mái dù chơi nhiều giờ vì tay luôn được thông thoáng. Hệ thống làm mát được kích hoạt thông qua một nút nhỏ nằm kế nút "trigger", với 2 tốc độ quạt tùy chọn.

Bên cạnh đó, cần gạt MetalStrike Pro còn được trang bị hệ thống rung làm việc rất hiệu quả. Cảm giác thật sống động mỗi khi máy bay chao đảo hay trúng đạn thì tay bạn sẽ rung theo với nhiều mức độ khác nhau.

Vẫn lấy cơ chế lò xo làm lực đàn hồi cho các thao tác chỉnh hướng như cần gạt 3D, phiên bản Pro cũng thể hiện tốt chức năng của mình. Thử nghiệm game Flight Simulator X cùng MetalStrike Pro quả thật là một điều lý thú! Mọi tác động cũng như phím chức năng hoạt động rất hiệu quả.

Tổng thể, MetalStrike Pro được thiết kế rất ấn tượng và "ngầu"! Nhưng được làm từ nhựa tổng hợp nên trọng lượng của cần gạt khá nhẹ, tạo cảm giác "hẫng" cho người mới cầm vào lần đầu. Chân đế được thiết kế rộng và các dãy nút rất hài hòa. Không như các cần gạt khác, MetalStrike Pro không có các miếng hút cố định nên rất dễ bị di chuyển mỗi khi tác động lực mạnh.

Được bán tại thị trường Việt Nam với mức giá 37USD/ BH 6 tháng, MetalStrike Pro hoàn toàn xứng đáng là một trong những "thiết bị" hấp dẫn nhất cho các tay lái máy bay, tàu thủy... và cả tàu ngầm.

SU ĐỒNG

Liên hệ: **Công ty Mai Khanh** - 14 Huỳnh Khương Ninh, P. Đa Kao, Q.1, TP.HCM - ĐT: (8) 3820 6072

Firewall Yoggie Gatekeeper Card Pro

An toàn cho game thủ

Bạn là một cao thủ game online, bạn đã bỏ khá nhiều tiền bạc, thời gian cũng như công sức để xây dựng nhân vật của mình. Vì vậy bạn muốn tài khoản game của bạn luôn được bảo vệ tốt nhất đồng thời máy tính của bạn cũng phải đạt hiệu năng cao nhất để có thể thoải mái chinh chiến nhiều game cũng như nhiều tài khoản cùng lúc. Hãy thử xem hai thiết bị bảo mật mạng Yoggie Gatekeeper PICO và Yoggie Gatekeeper Card PRO.

Yoggie Gatekeeper PICO (giao tiếp qua USB) và Yoggie Gatekeeper Card PRO (Express Card 34) đều nhỏ gọn, cỡ bút nhớ USB nhưng bên trong là cả một hệ thống máy tính (CPU 520MHz, RAM 128, Flash, hệ điều hành Linux...) với đầy đủ các tính năng bảo mật mạng cần thiết. Tính năng Anti-Virus, Anti-Spy và Anti-Phishing (công nghệ của Kaspersky) cũng như khả năng lọc email giúp bạn không còn phải e ngại trước những thủ đoạn đánh cắp mật khẩu tài khoản bằng cách dùng phần mềm gián điệp, virus cũng như các đường link lừa đảo trong email hoặc từ một website nào đó. Tính năng IDS/IPS kết hợp với tường lửa giúp phát hiện những hành vi xâm nhập máy tính và ngăn chặn các phần mềm gián điệp, virus gửi thông tin từ máy bạn ra ngoài (có thể là thông tin tài khoản game) trong trường hợp bên trong máy đã dính các phần mềm gián điệp trước đó. Và trong quá trình tìm các công cụ hỗ trợ cho game, tham gia các diễn đàn cũng như tìm những bản nhạc game yêu thích, một số trang web chứa đầy các bảng quảng cáo với những hình ảnh không tốt và nếu vô tình nhấp phải bạn sẽ bị đưa tới những trang không lành mạnh với đầy dẫy virus và những phần mềm gây hại máy tính; tính năng lọc web sẽ bảo vệ bạn.

Test Lab cắm thiết bị vào máy tính, cài trình điều khiển và tiến hành các thử nghiệm. Khi đã bật tính năng chặn web sex, Test Lab vào thử các trang tìm "crack", kết quả các khung quảng cáo với những hình ảnh không tốt thường có ở những trang này được thay bằng bảng thông báo đã chặn của tường lửa, đồng thời bạn vẫn có thể thoải mái xem những phần khác của trang web. Đối với virus, hai thiết bị có thể nhận diện tốt các virus từ trang www.eicar.org/anti_virus_test_file, nhưng do hạn chế về kích thước nên cả hai không thể nhận dạng các virus dưới dạng tập tin nén khá cũ (hơn 3 năm) từ trang www.rigacci.org/comp/virus/. Tuy nhiên điều này đã được Yoggie giải quyết bằng phần mềm Kaspersky kèm theo 2 thiết bị (chỉ có tính năng chống virus). Có thể bạn nghĩ sử dụng phần cứng mà vẫn cần cài phần mềm sẽ không còn ưu điểm tiết kiệm tài nguyên phần cứng máy tính. Tuy nhiên tất cả tính năng bảo mật khác đã được hai thiết bị đảm nhiệm, máy tính chỉ còn làm nhiệm vụ diệt virus nên hiệu quả hơn nhiều so với khi bạn cài tất cả tính năng bảo mật lên máy tính. Hơn nữa các virus cũ đa phần đều không còn hoạt động được trên Internet nên khi đang chơi game online, không có nhu cầu tải file hoặc đưa dữ liệu vào máy tính (qua viết lưu trữ USB, thẻ nhớ, CD...) bạn có thể tắt phần mềm diệt virus trên máy tính để có hiệu năng cao nhất mà vẫn an toàn.

Với thiết kế hầu hết các tính năng bảo mật mạng vào một thiết bị phần cứng có khả năng xử lý độc lập với máy tính, Yoggie Gatekeeper PICO (149USD) và Yoggie Gatekeeper Card PRO (199USD) đem lại được cả hai thứ mà game thủ online nào cũng mơ ước là: sức mạnh máy tính và an toàn trước những nguy cơ "hack" tài khoản, virus... từ Internet.

KHẢI HUỲNH

Firewall Yoggie Gatekeeper Pico

Liên hệ: Thuận Phong - 171 Cao Thắng, P.12, Q.10, TP.HCM – ĐT: 38.621.119

Hấp dẫn "cái nhìn"

Màn hình AOC 2217V với khung hình 22" cho nhà thiết kế đồ họa, game thủ và LG Flatron W1952TE 19" tiết kiệm điện.

Cả AOC 2217V (3.500.000đ/ bh 3 năm) và LG Flatron W1952TE (2.475.000đ/ bh 2 năm) đều hỗ trợ chuẩn wide 16:9, công nghệ tương phản động nâng độ tương phản của màn hình lên mức 10.000:1 cho hình ảnh khá sống động và tươi sáng. LG Flatron W1952TE có thời gian đáp ứng 2ms còn AOC 2217V chỉ dừng lại ở 5ms. Đây là thông số mang tính quyết định đối với khả năng trình diễn những đoạn phim hành động hấp dẫn hay những pha game gay cấn của LCD. AOC 2217V đạt độ sáng 300cd/m2 còn LG Flatron W1952TE là 250cd/m2 nhưng đều cho hình ảnh và màu sắc tươi sáng. Góc nhìn của cả hai đều ở mức khá rộng: W1952TE hỗ trợ 170/170 độ (ngang/dọc), còn 2217V hỗ trợ 160/160 độ; cả hai trang bị ngõ giao tiếp D-Sub và DVI-D.

Về thiết kế, AOC 2217V có kiểu dáng khá bắt mắt: khung viền đen bóng, cạnh dưới ẩn hoa văn ca-rô, màu bạc viền quanh nút nhấn 5 chiều. Việc điều chỉnh thông số màn hình rất dễ dàng nhờ nút nhấn 5 chiều đặt giữa mặt trước, menu bố trí trực quan, chức năng đơn giản. AOC 2217V có giao diện đẹp mắt, thân thiện và dễ sử dụng, cho chọn nhanh tông màu, chế độ hình ảnh tối ưu cho game, phim, Internet... và chế độ màu tùy yêu cầu.

LG Flatron W1952TE khoác áo đen bóng sang trọng với cạnh dưới viền kim loại màu xám bạc góp thêm vẻ thanh thoát cho màn hình. Cạnh phải là công tắc nguồn hình bán cầu inox nổi bật, bên dưới cạnh trái là 5 nút nhấn để điều chỉnh OSD. Giao diện thiết kế đơn giản, dễ sử dụng. W1952TE được trang bị công nghệ f-Engine có khả năng tăng cường hình ảnh rất tốt khi xem ảnh, phim, chơi game. Nhóm chức năng FUN gồm các tác vụ thú vị: ez-Zooming (điều chỉnh độ phân giải), 4:3 in Wide (chuyển về khung 4:3 truyền thống), Photo Effect (tạo các hiệu ứng cho hình ảnh) và Sound (kích hoạt âm thanh vui tai khi bạn nhấn nút Power).

Đặc biệt, W1952TE được thiết kế theo công nghệ tiết kiệm điện năng giúp giảm 50% công suất tiêu thụ so với các màn hình cùng cỡ khác nên không chỉ giúp giảm chi phí điện về lâu dài mà còn góp tay bảo vệ môi trường. Thực hiện các phép đo khả năng tiết kiệm điện của LG Flatron W1952TE bằng máy đo điện áp Yokogama WT210 và so sánh với màn hình LG Flatron W1952TQ có thông số tương đương cho kết quả rất thuyết phục: W1952TE có mức tiêu thụ điện năng thấp hơn W1952TQ khoảng 56% và chỉ tiêu thụ 0,3W ở chế độ chờ. Khả năng tiết kiệm điện của LG Flatron W1952TE sẽ trở nên đáng kể theo thời gian và số lượng thiết bị.

Liên hệ:
AOC: Silicom - Lầu 9, Zen Plaza, 54-56 Nguyễn Trãi, Q.1, TP.HCM; Tel: (8) 3925 7625
LG: LG Electronics Vietnam- 208 Nguyễn Trãi, Q.1, TP.HCM; Tel: (8) 3925 6886

Kết quả sử dụng thực tế cho thấy, AOC 2217V đạt kết quả khá cao. Chất lượng hiển thị văn bản đạt điểm số gần như tuyệt đối và cho độ sáng cao. Về khả năng phân biệt các mức độ sáng/tối, mặc dù có độ tương phản cao, 2217V vẫn chưa thể hiện đầy đủ dải sắc độ trắng, nhất là ở dải sắc độ đen, song thể hiện khá tốt các sắc độ màu. Trong các phép thử đồ họa, AOC 2217V phân biệt rõ giữa sắc da vàng và da trắng, màu sắc thể hiện sống động (hình ảnh rực rỡ nhất ở chế độ Movies và Sports, chế độ Standard màu sắc hơi tối).

Với LG Flatron W1952TE, kết quả thử nghiệm thu được tương xứng với các thông số kỹ thuật. W1952TE đạt điểm số tuyệt đối ở các phép thử hiển thị văn bản và cho độ sáng mức khá. Trong phép thử về khả năng phân biệt các mức độ sáng/tối trong bảng đo sắc độ, màn hình W1952TE chưa thể hiện đầy đủ dải sắc độ trắng và đen nhưng thể hiện khá phong phú, rực rỡ các sắc độ màu. Trong phép thử đồ họa, màn hình cho màu sắc tươi sáng, tự nhiên, nhưng chân dung người được hiển thị ở mức khá - màu da trung thực và chi tiết ở chế độ Normal và User.

Tham gia các trận game trên "sàn" AOC 2217V và LG Flatron W1952TE, các game thủ sẽ đầy hứng khởi. Trong Far Cry những khu rừng nhiệt đới um tùm lá, dày đặc cây, đá và biển nước trong xanh được thể hiện trung thực hay trong Far Cry 2 "đỉnh đám", bạn thỏa sức chiêm ngưỡng một môi trường có tính tương tác cao với mảnh đất châu Phi cằn cỗi, oi bức với sa mạc, rừng thưa. Với độ tương phản cao cùng công nghệ DCR hay DFC, hai màn hình soi lối tường tận cho đại đội cảm tử đổ bộ lên bờ biển Normandi thực hiện nhiệm vụ bảo vệ điểm nóng (Company of Heroes). Khung hình lớn, AOC 2217V giúp game thủ nhìn rõ từng ngóc ngách ẩn náu của kẻ địch. Thời gian đáp ứng ấn tượng 2ms, màn hình LG Flatron W1952TE hạn chế tối đa hiện tượng dừng hình trong những trận chiến khốc liệt của Heroes of Annihilated Empires.

Khung lớn, chất lượng hiển thị tuyệt vời, AOC 2217 thích hợp cho các nhà thiết kế đồ họa, game thủ cao cấp. LG Flatron W1952TE không chỉ thể hiện hình ảnh tươi sáng, màu sắc phong phú và khá tự nhiên mà còn tiết kiệm điện đáng kể.

ĐỨC THỊNH

AOC 2217V

LG Flatron1952TE

Di động kết nối

Dung lượng đĩa cứng dành cho game ngày càng lớn, đồng thời game thủ ngày càng có nhiều thông tin cá nhân quan trọng cần lưu trữ. Với hai thiết bị lưu trữ gắn ngoài Transcend StoreJet 25P và Synology Disk Station DS109, game thủ không chỉ tìm được nơi lưu trữ dữ liệu an toàn mà còn có thêm tiện ích làm việc từ xa, mở dịch vụ web cá nhân.

Liên hệ:
Transcend: CMS: TP.HCM - ĐT: (8) 3923 8959, Hà Nội - ĐT: (4) 3787 5959;
Diệp Khánh: ĐT: (8) 3835 0302;
FPT Phân Phối: TP.HCM - ĐT: 3933 0999, Hà Nội - ĐT: (4) 3730 1518;
Viết Sơn: ĐT: (8) 3925 0406;
Vĩnh Xuân: ĐT: (4) 3943 9121
Synology: 3ntity - 306/4 Bình Giã, P.13, Q. Tân Bình, TP.HCM. ĐT: (8) 3907 8314.

Transcend StoreJet 25P

Transcend StoreJet 25P màu đen ẩn hoa văn ca-rô sang trọng, rất nhẹ (158g) và hoàn toàn có thể bỏ vào túi (127x81x15 mm). Bên trong trang bị ổ đĩa cứng SATA 2,5" (250GB) thường dùng trong máy tính xách tay.

Thiết bị có thể dùng trên Windows 2000/XP/Vista, Mac và Linux và kèm theo phần mềm StoreJet elite hữu dụng: quản lý mật khẩu đăng nhập web (Website AutoLogin), địa chỉ web (Mobile Favorites) hỗ trợ Firefox/IE, truy xuất email di động hỗ trợ Outlook/Outlook Express, mã hóa tập tin nội dung (Secret-Zip), sao lưu... Phần mềm rất nhẹ và có khả năng chạy tự động mỗi khi nhận diện đĩa cứng StoreJet 25P. Tốc độ truy xuất dữ liệu ổn định cả đọc và ghi khoảng 33MB/s.

Nguồn điện cấp qua cổng USB và dùng chung với cáp dữ liệu. Vì thế, cáp đi kèm có dạng chữ Y với hai đầu USB.

Giá 70USD (bản 250GB), bảo hành 3 năm.

Synology Disk Station DS109

Synology Disk Station DS109 thiết kế đẹp, nhẹ nhàng màu trắng nhưng dùng vỏ nhựa. Mặt nạ phía trước màu xám đậm, làm nổi bật hệ thống đèn báo hiệu trạng thái và cắp sẵn sàng giao tiếp eSATA, USB. Qua giao tiếp phía sau, bạn có thể gắn thêm hai đĩa cứng USB cùng với cáp mạng ethernet.

Chỉ cần đẩy trượt nhẹ nhàng để tách hai phần vỏ, bạn thấy ngay khoang cho đĩa cứng SATA 3,5", và toàn bộ bo mạch gắn cố định an toàn. Thao tác gắn đĩa cứng đơn giản và không cần dùng đến cáp nối SATA, cáp nguồn.

Tuy nhiên, thế mạnh Synology Disk Station DS109 lại thuộc về giao diện điều khiển và dịch vụ. Bạn được cung cấp một giao diện điều khiển từ xa, truy xuất qua trình duyệt web nhưng thân thiện như đang chạy chương trình Windows; nhờ Synology ứng dụng công nghệ web AJAX. Các mục điều khiển chi tiết và được tổ chức khoa học.

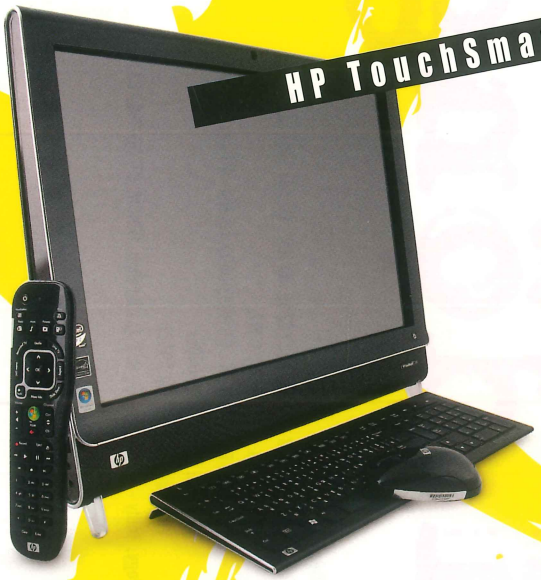
Mua Disk Station DS109, bạn không chỉ có được chức năng lưu trữ dữ liệu từ xa, chia sẻ qua mạng mà còn nhận được các dịch vụ web như web/ blog cá nhân, máy chủ nội dung đa phương tiện, quản lý Internet Camera, FTP, chia sẻ máy in USB... Dịch vụ sao lưu an toàn cho cả dữ liệu cá nhân lẫn dữ liệu cấu hình thiết bị sẽ do tiện ích Data Replicator 3 (đi kèm) đảm nhiệm. Dành cho người dùng không chuyên, Synology cung cấp công cụ quản lý tập tin File Station 2 có giao diện kéo thả trực quan. Disk Station DS109 lấy nguồn qua adaptor DC 12V, vận hành êm và tiết kiệm điện (9-19W).

Synology Disk Station DS109 là giải pháp cho nhu cầu lưu trữ dung lượng lớn, chia sẻ qua mạng, chạy đa hệ điều hành và dễ dàng quản lý, kích hoạt các dịch vụ web cá nhân.

Giá 252USD, bảo hành 2 năm.

KHÁNH HƯNG

Game sống hà nh giả i trí



HP TouchSmart IQ508d

IQ508d thuộc dòng TouchSmart, có thiết kế rất đẹp với màn hình cảm ứng đa điểm kích thước 22", kết hợp nền tảng HĐH Windows Vista Home Premium (64bit), tiện ích trình diễn đa phương tiện Windows Media Center và bộ phần mềm TouchSmart Software Suite. Phiên bản IQ508d tận dụng tốt khả năng nhận diện 2 điểm tiếp xúc đồng thời của HĐH Vista nên khả năng tương tác với người dùng linh hoạt hơn, thông minh hơn. Bạn có thể đóng/mở các ứng dụng, kéo/thả tài liệu, hoặc phóng lớn/thu nhỏ hình ảnh... chỉ với các ngón tay. Ngoài ra, bộ "sưu tập" khoảng 100 game nhỏ cài sẵn sẽ giúp bạn thư giãn sau giờ làm việc cũng như tập luyện kỹ năng "chỉ trỏ" tốt hơn.

Cấu hình sử dụng BXL Intel Core 2 Duo T5850 (2,16GHz), đồ họa nVidia GeForce 9300M GS (256MB), DDR2 SO-DIMM 4GB, ổ cứng SATA2 500GB.

IQ508d trang bị chuột, bàn phím không dây, tích hợp card TV và bộ điều khiển từ xa cho phép chuyển kênh NTSC/ATST, hỗ trợ cả hai tín hiệu analog lẫn high-definition (HD) và bộ đọc thẻ "5 trong 1" (xD, SD, SDHC, MMC và MS). Bạn có thể nghe nhạc, đài FM, xem hình, phim, TV hoặc "tha hồ" thu lại chương trình TV theo lịch định trước với ổ cứng dung lượng 500GB. Đáng tiếc là phiên bản này vẫn chưa được trang bị ổ Blu-ray, card đồ họa, màn hình đạt chứng nhận HDCP để có thể thưởng thức các bộ phim HD ở mức chất lượng cao nhất.

Có bạn đọc hỏi TGVT-Thế Giới Game: "Card đồ họa tích hợp (VGA onboard) có chơi được nhiều game không? Được nhiều game chứ. Có thể kể ra như các loại webgame (chơi bằng trình duyệt Mozilla Firefox hay Internet Explorer), game online như Zero Online, Zing Speed v.v. thậm chí bạn có thể "kéo cày" với 2 hoặc 3 tài khoản game online cùng lúc. Điển hình về sử dụng VGA onboard là 2 sản phẩm máy tính (PC) giải trí vừa được tung ra thị trường trong tháng 4/2009 của HP và Gateway.

Gateway ZX2300

ZX2300 được trang bị màn hình LCD 18,5", widescreen. Ngoài các linh kiện phần cứng tích hợp bên trong màn hình theo thiết kế "tất cả trong một", hai loa bass lớn bố trí phía sau màn hình cho âm thanh khá tốt. Mặt trước màn hình gọn gàng, nổi bật với dãy nút cảm ứng để khởi chạy, điều khiển các chức năng đa phương tiện.

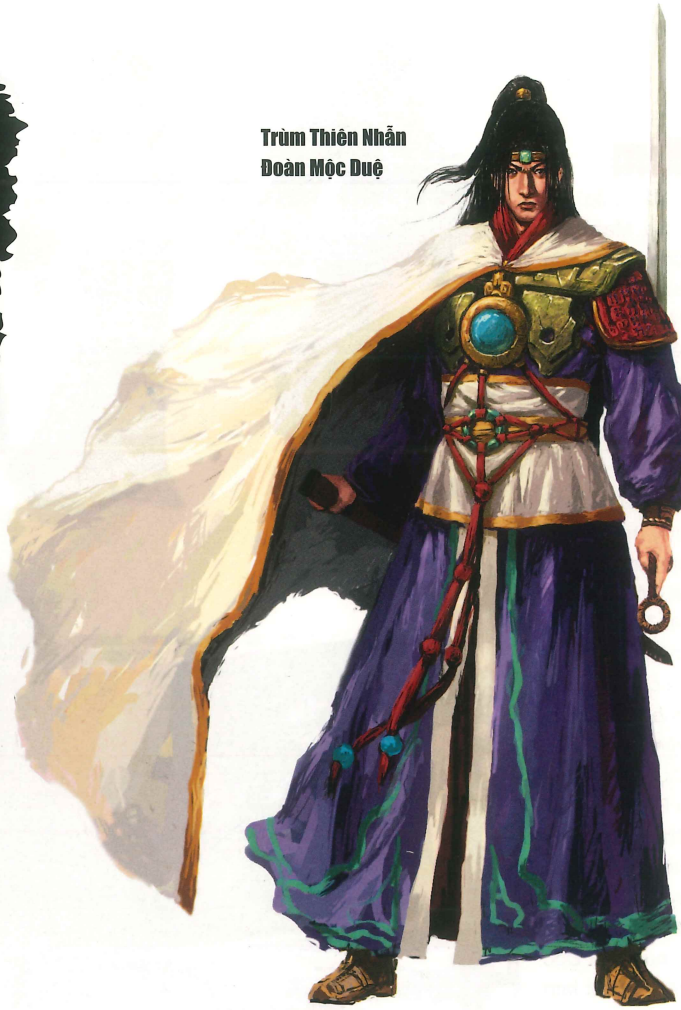
Sử dụng BXL AMD Athlon 2650e (1,6GHz, TDP 15w) thuộc dòng Ultra Value Client (UVC). BMC chipset AMD M690RS/SB600 (cầu bắc/nam), đồ họa tích hợp ATI Radeon X1200 (320MB), DDR2-SDRAM 1GB (bus 667MHz), ổ cứng SATA2 160GB (7200rpm).

ĐÔNG QUÂN

Hệ thống	Cấu hình	Giá/Bảo hành
HP TouchSmart IQ508d	BMC chipset Intel GM965. BXL Intel Core 2 Duo T5850 (2,16GHz, FSB 667MHz, 2MB cache L2). Đồ họa nVidia GeForce 9300M GS (256MB). DDR2 SO-DIMM 2x2GB (bus 800MHz). Ổ cứng SATA2 500GB (7200rpm). Ổ quang DVD-RW. Bộ đọc thẻ "7 trong 1". Card TV, Infrared Receiver, Bluetooth, Wi-Fi 802.11n, webcam, loa tích hợp. Bàn phím và chuột quang không dây. Màn hình 22" TouchScreen. HĐH Windows XP Home Premium 64bit.	1.499USD/1năm
Gateway ZX2300	BMC chipset AMD M690RS/SB600 (cầu bắc/nam). BXL AMD Athlon 2650E (1,6GHz, 512KB cache L2). Đồ họa tích hợp ATI Radeon X1200 (320MB). DDR2-SDRAM 1GB (bus 667MHz). Ổ cứng SATA2 160GB (7200rpm). Ổ quang DVD-RW. Bộ đọc thẻ "4 trong 1". Wi-Fi 802.11b/g, webcam, loa tích hợp. Chuột và bàn phím PS/2. Màn hình LCD Gateway 18,5", widescreen. HĐH Windows XP Home Edition.	699USD/1 năm

Liên hệ:
HP: HP Việt Nam - 29 Lê Duẫn, Q.1, TP.HCM. ĐT: (8) 3823 4151
Gateway: Acer Việt Nam - 1 Lê Duẫn, Q.1, TP.HCM. ĐT: (8) 3901 6888

Võ Lâm Truyền Kỳ I



Trùm Thiên Nhẫn
Đoàn Mộc Duệ

"Nghệ thuật" săn boss Đại Hoàng Kim

Trong thế giới MMORPG (game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi), săn "trùm" (boss) là một trong những cách "làm giàu" nhanh bên cạnh việc cày tiền (farming) hay mua đi bán lại. TGVT-Thế Giới Game tháng này giới thiệu tới các bạn cách săn các con trùm Đại Hoàng Kim trong game Võ Lâm Truyền Kỳ 1.

Nguyên tắc cơ bản khi đánh trùm (tiếng Anh là "boss") Đại Hoàng Kim là nhờ cơ chế ngũ hành tương khắc (Kim khắc Mộc, Mộc khắc Thổ, Thổ khắc Thủy, Thủy khắc Hỏa, Hỏa khắc Kim). Các phái khắc hệ với trùm sẽ đánh trùm chết nhanh. Săn boss muốn hiệu quả thì bắt buộc phải có nhân vật Nga My phù phép hỗ trợ (buff) bằng chiêu hỗ trợ tăng máu cấp độ cao nhất (max) và đồng thời phải đạt đến "cảnh giới" tối đa của chiêu 120. Nhân vật Ngũ Độc đạt đến cảnh giới tối đa của các chiêu dùng bùa giảm kháng - khi ra chiêu này vào người các con trùm sẽ giúp "kết thúc" chúng nhanh gọn hơn.

Săn trùm ĐHK hệ Kim

Thời gian và địa điểm xuất hiện: 19g30, 21g, 23g

Các trùm ĐHK hệ Kim: Cổ Bách: tại Sa Mạc Sơn Động tầng 1, tọa độ (195/205); Vương Tá: Vi Sơn Đảo; Huyền Giác Đại Sư: Trường Bạch Sơn Bắc; Huyền Nan Đại Sư: Mạn bắc Thảo Nguyên.

Cũng có khi các trùm này xuất hiện tại thành thị. Các nhân vật có thể tham gia săn trùm hệ Kim là các đệ tử phái Thiên Nhẫn, Ngũ Độc, Nga My, Thiên Vương hoặc Cái Bang (nếu cần thiết).

Cách săn:

Trùm Thiếu Lâm (Huyền Giác Đại Sư, Huyền Nan Đại Sư) có chiêu phản sát thương (hay game giới thường gọi nôm na là "phản dam") rất lợi hại. Do đó, người điều khiển nhân vật phái Côn Lôn cần dùng bùa giảm phản dam. Nhân vật Thiên Nhẫn dùng bùa Ảo Ảnh Phi Hồ để trùm không thể đánh trúng người chơi. Nhân vật Nga My ra chiêu Thanh Âm Phạn Xướng và mặc đồ giảm choáng thì ít bị choáng bởi chiêu Sư Tử Hống của trùm.

Cách đầu tiên săn trùm Thiếu Lâm là đánh bằng lag độc. Cần có nhân vật Ngũ Độc luyện tối đa cảnh giới của chiêu Vạn Độc Thực Tâm, đạt mức tối đa hỗ trợ về độc sát nội công, sử dụng chiêu Vô Hình Độc, có Bách Độc Xuyên Tâm. Nếu boss xuất hiện ở thành thì lấy ít nhất 2 người làm bia, sử dụng nhân vật Ngũ Độc phù bùa Vạn Độc Thực Tâm lên người con trùm và cả 2 người làm bia; rồi đánh Bách Độc Xuyên Tâm sao cho quả cầu độc xuyên từ 2 bia qua trùm. Làm như vậy từ 2 lần trở lên thì boss sẽ bị lag độc. Kế tiếp, đánh các đòn độc sát liên tục vào trùm hoặc sử dụng 1 đệ tử Đường Môn ra chiêu Bạo Vũ Lê Hoa để hạ trùm nhanh hơn nữa. Nếu được hỗ trợ thêm bởi bùa Xuyên Tâm Độc Thích, Đoạn Cân Hủ Cốt vào thì trùm sẽ "die" (chết) nhanh hơn nữa. Nếu boss không xuất hiện ở thành thì có thể lấy quái vật xung quanh làm bia, cách đánh như trên. Cách đánh lag độc này có thể áp dụng cho đại đa số các con trùm có máu nhiều.

Đánh bằng đội nhóm: Dùng nhiều nhân vật thuộc phái Thiên Nhẫn ra chiêu Ma Diệm Thất Sát đến khi trùm gần hết máu thì tất cả dồn toàn lực sát thương vào kết thúc trùm. Nhớ kỹ cách này nhất định phải có bùa giảm phản sát thương của phái Côn Luân và Ảo Ảnh Phi Hồ của phái Thiên Nhẫn sẽ hạn chế tổn thất.

Với trùm Cổ Bách (Thiên Vương Bang): chỉ cần Thiên Nhẫn phù bùa Ảo Ảnh Phi Hồ là cả nhóm đã có thể đánh trùm rất dễ dàng. Có càng nhiều đồng đội hệ Hỏa càng tốt. Thiên Nhẫn có chiêu Ma Diệm Thất Sát rút máu trùm rất nhanh.

Với trùm Vương Tá (Thiên Vương Bang), nhân vật Thiên Nhẫn trong đội săn trùm phải đạt đến cảnh giới tối đa tất cả các bùa - phù bùa hết vào người con trùm. Sau đó, cần 1 đệ tử Thiếu Lâm, 1 đệ tử Thiên Vương đứng chịu đòn; các thành viên thuộc các phái khác còn lại tập trung dứt điểm boss nhanh. Phải đợi Thiên Nhẫn phù hết bùa xong thì mới vào đánh.

Trùm Võ Đang
Từ Đại Nhạc

Trùm Thiếu Lâm
Huyền Nan Đại Sư

Trùm Vương Tá
Thiên Vương Bang

Săn trùm ĐHK hệ Mộc

Thời gian và địa điểm xuất hiện: 21g và 23g hàng ngày

Bạch Doanh Doanh: Phong Long Độ bờ Bắc

Lam Y Y: Lưỡng Thủy Động

Đường Bất Nhiễm: Phong Lăng Độ bờ Nam

Đường Phi Yến: Vi Sơn Đảo

Cách săn:

Cách đánh Bạch Doanh Doanh, Lam Y Y, Đường Bất Nhiễm, Đường Phi Yến theo nguyên tắc cơ bản: tấn công bằng chiêu thức khắc hệ. Lấy thương pháp của Thiên Vương Bang và đao pháp của Thiếu Lâm làm chủ lực. Nếu có được thành viên thuộc Thiên Vương Bang cần thương hoàng kim, máu trên 7000 thì đánh khỏe hơn nữa. Cần bổ sung thêm thuốc đại lực hoàn để tăng tốc kết thúc trùm. Lưu ý khi trùm đặt bẫy thì nhân vật Thiên Vương Bang lui ra một chút rồi vào đánh tiếp vì bẫy có mức sát thương rất cao.

Săn trùm ĐHK hệ Thổ

Thời gian và địa điểm xuất hiện: 19g30, 21g tối và 23g hàng ngày

Đạo Thanh Chân Nhân: Sa Mạc Địa Biểu, tọa độ (198/195)

Từ Đại Nhạc: Vi Sơn Đảo

Tuyền Cơ Tử: Mạc Cao Quật

Thanh Liên Tử: Hắc Sa Động

Cách săn:

Cách đánh theo nguyên tắc cơ bản; lấy đệ tử Đường Môn làm chủ lực. Có đại lực hoàn thì hạ trùm càng nhanh.

Săn trùm ĐHK hệ Thủy

Thời gian và địa điểm xuất hiện: 19g30 và 23g hàng ngày

Hà Linh Phiêu: Trường Bạch Sơn Nam

Thanh Tuyệt Sư Thái: Mạn Bắc Thảo Nguyên

Yên Hiểu Trái: Phong Lăng Độ bờ Bắc

Chung Linh Tú: Lưỡng Thủy Động

Cách săn:

Cách đánh theo nguyên tắc cơ bản khắc hệ. Côn Lôn, Võ Đang đi theo đường nội công là chủ lực, có thể lợi dụng địa hình lag (núp sau gốc cây, tảng đá…) để đánh boss dễ dàng hơn.

Săn trùm ĐHK hệ Hỏa

Thời gian và địa điểm xuất hiện: 19g30 và 23g hàng ngày

Hà Nhân Ngã: Trường Bạch Sơn nam

Mạnh Thương Lương: Mạn bắc Thảo Nguyên

Gia Luật Tị Lị: Sa Mạc Sơn Động Tầng 2, tọa độ (215/201)

Đoàn Mộc Duệ: Sa Mạc 3

Cách săn:

Cách đánh theo nguyên tắc cơ bản khắc hệ. Thành viên thuộc phái Nga My đi theo đường nội công hoặc thành viên Thúy Yên đơn đao đánh Vũ Đả Lê Hoa là chủ lực. Có thể lợi dụng địa hình lag (núp sau gốc cây, tảng đá…) để đánh trùm dễ dàng hơn. Nếu trùm đứng yên một chỗ thì 2 phái Côn Lôn (Lôi Động Cửu Thiên) và Thúy Yên (Vũ Đả Lê Hoa), Võ Đang (Thiên Địa Vô Cực) dồn lực sát thương vô cùng lớn vào trùm. Có thể thay thế Côn Lôn bằng Đường Môn đặt bẫy, Loạn Hoàn Kích. Chủ tổ đội săn trùm (party) nên là đệ tử Nga My hoặc Thúy Yên để tránh bị vỡ tổ đội.

Trùm Ngũ Độc
Bạch Doanh Doanh

Săn trùm đòi hỏi sự chuẩn bị khá kỹ càng từ người chơi. Nếu bạn từng tham gia săn boss, hẳn bạn biết đến những con trùm ĐHK "trâu" và có lực sát thương cao như Tuyền Cơ Tử hay Bạch Doanh Doanh. Người chơi cần mang theo đủ lượng máu và mana cần thiết; thuốc kháng, đại lực hoàn, phi tốc hoàn để tranh công (ks) hạ gục trùm hiệu quả hơn. Nên mua thêm mấy bình giải độc phòng các đệ tử Ngũ Độc đồ sát cướp trùm. Nhóm trưởng là người phải biết cách điều phối đồng đội hiệu quả - không cần tham gia đánh trùm. Trưởng nhóm chỉ cần mua máu, giải độc, thuốc kháng để tránh bị đồ sát bởi người ngoài hay trùm là được.

Người chơi cần tranh thủ những "góc lag" trong game. Góc lag thường là vị trí sau một chướng ngại vật (sau một góc tường, sau một chụm cây, sau một ổ đá). Khi đứng ở những góc đó, trùm sẽ không thể xuất chiêu trúng người chơi được và chỉ có chúng ta có thể xuất chiêu vào nó. Góc lag sẽ giúp đánh trùm an toàn và hiệu quả hơn, đặc biệt là với những con trùm khó đánh.

Đội săn boss giỏi không chỉ hạ được con trùm nhanh gọn, mà còn phải biết "bảo vệ" trùm khỏi bị nhóm khác "cướp" mất. Một trong những biện pháp mà các nhóm săn hay sử dụng là "đồ sát" trưởng party của nhóm săn đối địch, hoặc đồ sát hết các thành viên nhóm săn kia nếu thực lực vượt trội. Sau khoảng 1 đến 2 phút khi không còn nhóm nào dám ks boss thì bắt đầu đánh boss. Vì trong khoảng thời gian này, việc ks boss sẽ được tính lại % từ đầu.

"Săn trùm là một nghệ thuật, và người săn trùm là nghệ sĩ", đó chính là câu cửa miệng của những người chuyên săn boss trong game Võ Lâm Truyền Kỳ I. Những cái tên trùm ĐHK như Huyền Giác Đại Sư, Tuyền Cơ Tử, Gia Luật Tị Lị hay Hà Nhân Ngã, Diệu Như... đã từ lâu bị khuất phục bởi những "đòn độc" của nhóm săn chỉ với vài thành viên. Điều quan trọng hơn cả: bằng việc săn boss các game thủ VLTK đã thể hiện tài lãnh đạo, nhạy bén và sự đoàn kết của tất cả các thành viên trong nhóm.

KHÁNH VĂN

Trùm Đại Hoàng Kim có khả năng rơi ra các vật dụng sau:

+Đồ xanh, trắng
+Phi Phong
+Các loại hoàn
+Thiết La Hán
+Thủy Tinh
+Tinh Hồng Bảo Thạch
+Bí kíp môn phái
+Các trang bị Hoàng Kim môn phái (tùy theo boss phái nào sẽ rơi ra trang bị Hoàng Kim môn phái đó)

Tọa độ xuất hiện của các con trùm Đại Hoàng Kim ở các thành

Thành Đô :
1.374/302
2.419/320
3.375/328

Biện Kinh :
1.200/176
2.252/175
3.222/212

Tương Dương:
1.174/190
2.212/209
3.210/221

Lâm An:
1.154/209
2.150/192
3.140/168

Dương Châu
1.202/180
2.193/210

Phượng Tường
1.177/204
2.225/191
3.229/213

Đại Lý
1.225/207
2.223/186
3.165/196

Cài đặt game di động Java

Trong vài năm qua, nhiều game di động viết bằng Java đã được cung cấp tại thị trường Việt Nam. Cuộc thi lập trình di động MobiLabs 2008 vừa qua cũng thu hút chủ yếu các sản phẩm viết trên nền Java. Bài viết này sẽ hướng dẫn bạn cách cài đặt game và ứng dụng trên Java của một số loại điện thoại thông dụng trên thị trường Việt Nam như Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Motorola.

Hướng dẫn chung

Trước hết, bạn cần kiểm tra điện thoại của mình có hỗ trợ Java không? Rất đơn giản bạn có thể lên website của hãng điện thoại mà bạn đang dùng hoặc lên các website như *thegioididong.com* để xem thông số kĩ thuật.

Kiểm tra độ phân giải màn hình để chọn game hoặc ứng dụng cho phù hợp. Nếu game và ứng dụng có độ phân giải lớn hơn độ phân giải của màn hình thì điện thoại sẽ không hiển thị hết được các hình ảnh của game hoặc ứng dụng mà bạn cài vào. Ngược lại, nếu độ phân giải của game và ứng dụng nhỏ hơn độ phân giải của màn hình thì hình ảnh của game và ứng dụng sẽ bị thu nhỏ.

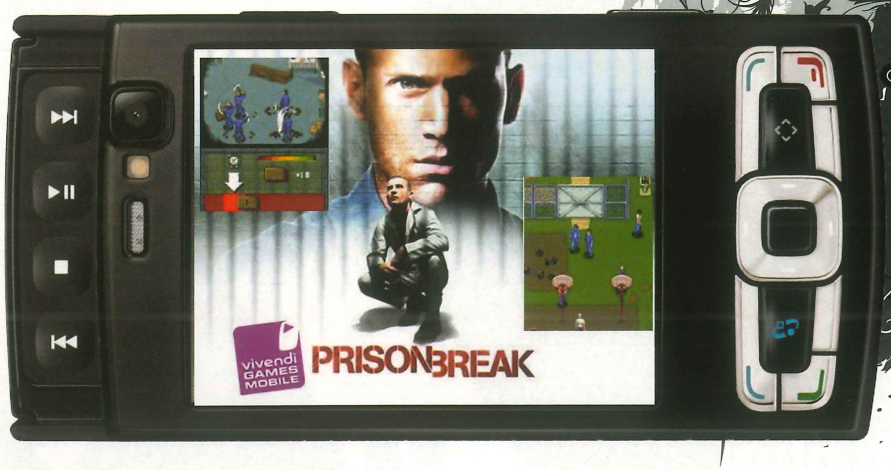
Sau khi kiểm tra nếu điện thoại và phần mềm tương thích, bạn bắt đầu tải game hoặc ứng dụng vào điện thoại. Thông thường, khi tải game hay ứng dụng trên các website cung cấp game và ứng dụng thì tập tin (file) đó chưa giải nén có đuôi ".rar" khi giải nén nó sinh ra rất nhiều file nhỏ khác. Bạn chỉ cần copy file có đuôi ".jar" vào điện thoại để cài đặt. Sau khi đã lưu file, tìm đến file đó trong điện thoại chạy nó và làm theo các chỉ dẫn của phần mềm khi chạy cài đặt.

Cách tải game/ứng dụng về máy điện thoại di động

Cách thứ nhất là dùng phụ kiện để kết nối và truyền file cài đặt game/ứng dụng từ máy tính qua điện thoại. Sau khi tải game hoặc ứng dụng mà bạn muốn cài vào điện thoại về máy tính, bạn có thể dùng các phụ kiện như là cáp, bluetooth hay cổng hồng ngoại để truyền dữ liệu từ máy tính vào điện thoại. Nếu điện thoại hỗ trợ thẻ nhớ ngoài bạn có thể chép dữ liệu vào thẻ nhớ thông qua đầu đọc thẻ. Thông thường khi dùng cáp, bluetooth hay hồng ngoại để kết nối ta phải cài phần mềm hỗ trợ và driver vào máy tính để máy tính và điện thoại nhận dạng nhau. Chẳng hạn, để kết nối điện thoại Nokia với máy tính thì có 2 phần mềm thông dụng là Nokia PC Suite và MobiMB.

Cách thứ 2 là tải phần mềm về điện thoại qua kết nối GPRS. Nếu điện thoại có kết nối GPRS thì bạn có thể truy cập vào các trang wap để tải trực tiếp game hoặc ứng dụng vào điện thoại, file được tải về máy có đuôi là .jar nên bạn có thể chạy file cài đặt một cách dễ dàng. Ngoài ra còn một cách đơn giản hơn là nhắn tin SMS cho nhà cung cấp dịch vụ game và ứng dụng, nhà cung cấp dịch vụ sẽ gửi một đường link, bạn chỉ cần chọn đường link là có thể tải game đó về máy, cách này khá tiện dụng nhưng lại tốn chi phí cho nhà cung cấp dịch vụ và phí truyền dữ liệu GPRS. Còn cách đơn giản và đỡ tốn công nhất là đem máy ra các cửa hàng máy tính, chọn game và trả tiền dịch vụ cài đặt.

HÀ QUỐC



Hướng dẫn cài đặt cụ thể cho một số loại điện thoại:

Nokia

Việc cài đặt game và ứng dụng Java cho điện thoại Nokia S40 v3 khá đơn giản. Chỉ cần chép file cài đặt game hoặc ứng dụng vào điện thoại là nó tự động cài đặt và khi chọn vào file đó ta có thể chạy ngay chứ không cần cài đặt nữa. Nếu muốn kết nối điện thoại với máy tính để truyền dữ liệu qua phụ kiện như cáp, bluetooth, hồng ngoại ta nên cài và sử dụng phần mềm Nokia PC Suite. Bạn mở Nokia PC Suite lên, chọn kiểu kết nối. Sau khi kết nối thành công chọn mục Install Application> Install. Lúc đó xuất hiện cửa sổ mới, bên trái là các thư mục trên máy tính còn bên phải là thư mục trên điện thoại. Chọn game/ ứng dụng muốn cài đặt đang lưu trên thư mục của máy tính, click đúp chuột hoặc ấn Install (Mũi tên xanh). Ứng dụng sẽ được lưu vào thư mục "Sưu tập" (Collection), giờ thì file ứng dụng đã lưu vào trong điện thoại, bạn chỉ cần tìm đến file đó và chạy nó. Về cách cài qua thẻ nhớ: bạn chỉ cần chép file ứng dụng vào thẻ nhớ, sau đó gắn vào điện thoại và chạy file ứng dụng đó.

Motorola

Game hoặc ứng dụng này phải là file *.Jar và dung lượng nhỏ hơn 200 Kb. Sau khi kết nối thẻ nhớ vào PC, mở thẻ nhớ ra tìm đường dẫn Mobile/ Kjava, nếu chưa thấy ta chọn *Tool/ Folder Option*, vào tab View đánh dấu chọn vào *Show hidden files and folder*, bấm *Apply, OK*. Chép game/ứng dụng Java mà bạn muốn cài đặt theo đường dẫn: Mobile/ Kjava trên thẻ nhớ. Sau đó, bỏ thẻ nhớ vào máy. Tiếp theo, mở phần ứng dụng (Application). Nhấn phím Option (phím giữa sát màn hình) chọn thiết bị lưu trữ là thẻ nhớ. Lúc này trên màn hình của bạn sẽ hiện ra các ứng dụng mà bạn vừa chép vào thư mục Kjava, bạn chọn cài đặt từng file.

SonyEricsson

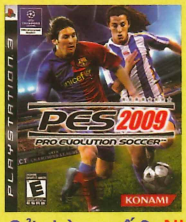
Cách 1: Copy file ứng dụng vào thẻ nhớ theo đường dẫn sau \ MSSEMC\ Media files\ Other. Sau khi copy xong, cho thẻ nhớ vào máy điện thoại. Bạn chọn vào phần quản lý File, thư mục Other. Sau đó mở file mới chép vào, thực hiện các bước cài đặt là có thể sử dụng ứng dụng này .

Cách 2: Kết nối máy vi tính với điện thoại bằng hồng ngoại, Bluetooth hoặc cáp qua PC Suite SE. Gửi thẳng file games và ứng dụng Java đã chọn từ máy vi tính qua điện thoại. Sau khi gửi qua, điện thoại sẽ hỏi bạn muốn lưu vào mục game hay ứng dụng không? Lúc đó bạn chỉ cần lưu vào mục thích hợp và chạy file đó.

Samsung

Vì điện thoại di động Samsung chỉ hỗ trợ tải game qua GPRS nên việc cài đặt game và ứng dụng cho điện thoại Samsung thường không đơn giản. Nên cách tốt nhất để cài đặt game hoặc ứng dụng cho điện thoại Samsung là tải qua wap hoặc nhắn tin SMS cho nhà cung cấp dịch vụ.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.3.726.1373 - 04.6.292.3455
Email : quocdaivn@yahoo.com



PSP3000: 3 triệu 4 / XB360 Arcade (Jasper): 5 triệu / WII: 4 triệu
NDS: 2 triệu 7 (Tặng kèm 1000 Game) / PS2: 2 triệu 5 / PS3 80GB: 6 triệu 9

- Nhận đặt mua, đổi game PS3, Copy game PSP vào thẻ nhớ **(400 games)**
- Bán các phụ kiện cho máy PS3, WII, PS2, PSP, NDS, XB360...
- Kiểm tra miễn phí, sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game Console
- **Sửa lỗi Red Ring của máy XB360 (Có bảo hành)**
- Gắn modchip PS2, WII - Mua bán các máy PS2, PSP đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

PS3 80GB DualShock

Cửa hàng số 2: Nhà 106 - Tập thể G3 - Trung Tự / Cửa hàng số 3: 12B Ngõ 515 Hoàng Hoa Thám - HN

Một số kinh nghiệm chơi game bắn súng nhóm

Khi chơi phối hợp nhóm (theo hình thức tổ đội - party) trong các trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất (FPS) như Counter Strike, Left 4 Dead, Team Fortress 2 hay Cross Fire, ngoài tầm quan trọng của chiến thuật nhóm còn có một số nguyên tắc mà người chơi cần lưu ý để bảo đảm nhóm mình giành được ưu thế đến thắng lợi cuối cùng.

1. Nắm vững bản đồ

Khả năng nắm vững bản đồ thường được thể hiện rất rõ ở những tay chơi dày dạn kinh nghiệm. Bạn cần lưu ý đến các lối đi trong game (kể cả đường ngang lẫn ngõ tắt, nếu có), các điểm cung cấp vật dụng hỗ trợ (máu, đạn, vũ khí), các điểm đánh chặn chiến thuật để tùy nghi áp dụng lối chơi tấn công hoặc phục kích. Nếu có thể, bạn hãy đặt cho các vị trí chiến lược trên bản đồ một cái tên nào đó, thống nhất với cả nhóm để dễ dàng truyền đạt trong game, thay vì phải mô tả dài dòng và dễ gây hiểu nhầm.

2. Lựa chọn nhóm trưởng phù hợp

Bất kỳ một nhóm nào cũng cần một nhóm trưởng để làm người chỉ huy cao nhất, dẫn dắt lối chơi của cả nhóm. Kiểu chiến đấu nhóm sẽ không có chỗ cho phong cách chiến đấu đơn lẻ - dễ thất bại vì không có sự hỗ trợ từ nhóm, trừ khi bạn quá "cao siêu" đến nỗi có thể "một chống tất cả đối phương". Điều quan trọng nhất mà nhóm trưởng cần có không phải là sự tài giỏi về chiến thuật chơi mà là phải biết cách kết nối các thành viên trong nhóm, điều động nhóm hành động theo những trình tự nhất định với tinh thần đoàn kết cao độ.

3. Luôn luôn thận trọng

Âm thanh là yếu tố hàng đầu mà người chơi cần lưu ý, nhất là các tiếng động phát ra từ những nhân vật trong game như tiếng bước chân, tiếng súng, tiếng lựu đạn… Điều đó sẽ giúp bạn nâng cao cảnh giác, lường trước các mối nguy hiểm luôn chực chờ trên chiến trường rền vang tiếng súng. Kế đó, bạn hãy chú ý đến những ngõ ngách, các điểm đáng ngờ. Có thể đối phương đang mai phục ở vị trí nào đó, chỉ cần hớ hênh một chút là bạn sẽ... lãnh đủ, mà rủi ro lớn nhất là việc phải rời ván chơi ngay lập tức.

4. Giữ vững đội hình

Đội hình cũng là yếu tố rất quan trọng ảnh hưởng đến sức mạnh của cả nhóm. Sự bố trí đội hình phải tận dụng được sở trường của mỗi cá nhân đồng thời triệt tiêu sở đoản của họ ở mức tối ưu nhất. Trong khi chiến đấu luôn phải giữ vững đội hình ở bất kỳ trường hợp nào. Chẳng hạn, dù gần hết "máu" các tay súng "càn" vẫn phải ra sức thu hút hỏa lực đối phương để các thành viên bắn tỉa rảnh rang hành động. Trong khi di chuyển, thành viên nào gần hết "máu" thì cần linh hoạt đưa vào giữa nhóm để bảo toàn lực lượng, tránh những hi sinh không cần thiết.

5. Người chơi mới không dùng vũ khí xịn hoặc hỏa lực mạnh

Trừ khi có mục đích huấn luyện tân binh sử dụng vũ khí, nhóm không nên để các "tay mơ", "chiến binh gà" sử dụng vũ khí xịn vì tốn kém mà có thể không đạt được kết quả mong muốn. Mặt khác, nếu độ chính xác khi khai hỏa của người chơi mới ở mức thấp, các vũ khí hỏa lực mạnh (súng phóng lựu, shotgun...) dễ "tên bay đạn lạc" làm tổn thương đồng đội, nghiêm trọng hơn cả là khiến đồng đội "ghi danh" trên bảng tử thần!

HỒNG LINH

HỎI & ĐÁP

HỘP THƯ

Tôi mới mua tay cầm Xbox 360 for Windows về chơi game, không hiểu sao khi chơi game tay cầm không hề rung trong khi đã cài driver đầy đủ. Chơi những trò như Dynasty Warriors mà không rung thì chẳng đã tí nào. (D.Huy – Bạn đọc TGG)

Để tay cầm rung trong khi chơi game phụ thuộc nhiều yếu tố như tay cầm có tính năng rung, game hỗ trợ tính năng rung, các chế độ kích hoạt... Thực tế sử dụng cho thấy tay cầm dành cho PC thường rung tốt với các tựa game thuộc thể loại đua xe, thể thao và có thể có rung hoặc không rung ở các thể loại còn lại.

Em định mua một VGA để chơi games tốt có thể chơi Crysis vượt qua mức sàn nhưng BMC của em hình như không hỗ trợ DDR3. Cho em hỏi mua loại nào là tốt? Em đang phân vân giữa Asus EN 9600GSO MG/HTDP/512M, Asus EAH 3650 Silent/HTDI/1GH và Gigabyte GV-N95TOC-512H. Chúng có đáp ứng được yêu cầu không? BMC giao tiếp PCIe 16X có cắm được card giao tiếp PCIe 16x 2.0 không? Cấu hình máy em là CPU Intel Pentium D 2,80GHz, Ram 2GB bus 800 MHz (máy em hỗ trợ có 533 MHz à), BMC Intel Desktop Board D102GGC2, nguồn 450W, ổ cứng 80GB. Máy em chơi vẫn tốt Dynasty Warriors 6 khi chỉnh mức tối đa (chưa bật hết hiệu ứng). Vậy card đồ hoạ nào là tốt nhất cho máy em? *(rainy_conmualanh@yahoo.com.vn)*

Bạn có thể tham khảo khả năng hỗ trợ linh kiện phần cứng của BMC Intel D102GGC2 tại http://www.intel.com/cd/channel/reseller/apac/eng/products/desktop/bdb/d102ggc2/feature/index.htm.Có lẽ bạn nhầm lẫn giữa loại RAM BMC hỗ trợ và loại RAM sử dụng trên card đồ họa? Bộ nhớ card đồ họa rời thường (GRAM) độc lập với RAM và có thể khác loại; chẳng hạn: GDDR3, GDDR4, GDDR5... trong khi RAM hệ thống thường là DDR, DDR2 và DDR3.

Việc chọn card đồ họa nào để có thể chơi tốt các game hiện nay và cả những game sắp phát hành hoặc máy tính sử dụng card đồ họa "loại này" có thể chơi được những game "loại kia" hay không, mời bạn tham khảo thông tin liên trong bài viết "Chọn card đồ họa chơi Game" (TGG 2/2008, trang 49). Lưu ý các thông số quan trọng khi chọn mua card đồ họa là xung nhịp GPU, loại bộ nhớ, dung lượng bộ nhớ và giao tiếp của bộ nhớ đồ họa. Ngoài ra, với card đồ họa sử dụng GPU NVIDIA, các tiếp vị ngữ cũng thể hiện sức mạnh của card, chẳng hạn Ultra>GTX>GTS>GT>GS.

Card đồ họa PCIe x16 v2.0 vẫn chạy tốt trên mainboard có khe PCIe x16 v1.x. Tuy nhiên băng thông giao tiếp tối đa chỉ đạt mức PCIe x16 v1.x (2.5 GT/s).

Cho em hỏi bản patch nào của Red Alert 3 sửa hết được lỗi crash trong game, đặc biệt là ở phần Campaign. Em có thể tải nó tại đâu? *(xxxwolverinelll@gmail.com)*

Bạn có thể tải các bản patch của game tại địa chỉ sau: http://www.commandandconquer.com/portal/site/redalert/article/detail;jsessionid=2EFA4D2CF791319E170598183BB4DEC3.ea-e-h-p-del1-1?contentId=f06f4b5ef5940210VgnVCM100000100d2c0aRCRD. Bản patch mới nhất là 1.09 phát hành ngày 27/03/2009. Bạn nhớ chọn đúng patch cho phiên bản game đang chơi nhé.

Cho em hỏi VGA onboard có chơi được nhiều game không? *(minhviet1998@yahoo.com)*

Số lượng game chơi được bằng card đồ họa onboard còn tùy thuộc vào nhu cầu của bạn. Ví dụ, nếu chỉ chơi các game "nhẹ" (cần sức mạnh đồ họa thấp, như Big Fish Games) thì có thể card đồ họa onboard đáp ứng được; còn với những tựa game "đỉnh" (cần sức mạnh đồ họa cao như Far Cry 2) thì không chơi được. Bạn nên tham khảo yêu cầu cấu hình máy tính của game trước khi chọn mua.

Cho em hỏi một số game như Fallout 3, GTA IV sử dụng hệ thống Game For Window Live thì các files save chứa ở đâu vì em đã tìm trong My Document và ổ cứng đều không thấy? *(tommiveceti@yahoo.com.vn)*

Muốn sao lưu các file save GTA IV, bạn cần thực hiện theo quá trình sau (sử dụng cho Windows XP SP3). Đầu tiên, bạn cần kích hoạt tính năng "Show hidden files and folders" từ cửa sổ My Computer (Tools > Folder Options). Kế đó tìm sao lưu thư mục save của GTA IV tại địa chỉ có dạng sau: C:\Documents and Settings\[USERNAME]\Local Settings\Application Data\Rockstar Games\GTA IV\savegames. Bạn cũng cần sao lưu thêm X-live tại C:\Documents and Settings\[USERNAME]\Local Settings\Application Data\Microsoft\xLive. Lưu ý: [USERNAME] là tên tài khoản đăng nhập Windows cài game và khi khôi phục các file save có thể bạn sẽ cần đến các tài khoản Rockstar Social, Microsoft Live đã sử dụng khi chơi GTA IV. Bạn thực hiện tương tự cho Fallout 3.

Những nhân vật "mascot" bất tử

Mario, Solid Snake, Lara Croft. Đó là những cái tên nổi tiếng trong làng game đồng thời được xem là bộ mặt của những hãng phát hành như Nintendo, Konami, Eidos... Trải qua nhiều thăng trầm, những nhân vật biểu tượng (mascot) này luôn để lại những ấn tượng khó phai trong lòng game thủ thông qua những lần xuất hiện trong các tựa game.

Từ tiếng Anh "mascot" chỉ đến các linh vật như chú gấu Misha của Olympic Moscow 1980, con trâu SEA Games 22 hay chú bò tót của đội bóng rổ nhà nghề Mỹ Chicago Bulls... mà người ta tin rằng sẽ mang lại niềm vui, điều may mắn đến cho tổ chức hay sự kiện đó. Tuy nhiên, mascot cũng chỉ đến những nhân vật đại diện. Trong giới game, nhân vật biểu tượng thường là nhân vật chính trong dòng game thành công nhất của một hãng. Ngoài việc đóng vai trò là một nhân vật trong game, các mascot này thường đại diện cho các hãng game trong các kì triển lãm, hội chợ. Tuy nhiên, những năm gần đây các "mascot" gần như bị lãng quên do mật độ phát hành game mới khá dồn dập và quá nhiều những nhân vật trong game mới ra đời. Hãy cùng nhau điểm qua những mascot nổi bật nhất của làng game từ trước đến nay.

Mario

Mario là một trong những mascot đầu tiên và cũng nổi tiếng nhất của Nintendo. Về mặt danh tiếng, anh chàng sửa ống nước này thậm chí có phần nổi trội hơn cả hãng game mà mình đại diện. Anh ta đã xuất hiện trong hơn 200 tựa game ở nhiều thể loại khác nhau. Được tạo ra bởi nhà thiết kế bậc thầy Shigeru Miyamoto, Mario xuất hiện lần đầu tiên với cái tên "Jumpman" trong tựa game Donkey Kong, sau đó mới chính thức ra mắt trong những phiên bản game thuộc dòng game mang tên mình. Những tựa game nổi tiếng mà anh chàng tham gia là nhân vật chính bao gồm dòng Super Mario Bros., Super Mario Land, Super Mario 64, Super Mario Sunshine, Super Mario Galaxy... Ngoài ra, anh chàng còn xuất hiện trong những tựa game thuộc thể loại khác như Dr. Mario (giải đố), dòng Paper Mario (nhập vai), Mario Golf, Mario Baseball, Super Mario Striker (thể thao) và đặc biệt là dòng game song đấu vui nhộn Super Smash Bros.

Ở Nhật, Mario không chỉ là biểu tượng của Nintendo mà còn là biểu tượng của trò chơi điện tử nói chung, xuất hiện trong hàng loạt những chương trình truyền hình, game show, ca nhạc, truyện tranh, hoạt hình và quảng cáo. Thành tích của anh chàng là giúp dòng game Mario bán ra đến 201 triệu bản và đang giữ kỷ lục về dòng game bán chạy nhất mọi thời đại.

Solid Snake

Konami có khá nhiều dòng game hành động phiêu lưu đỉnh cao, nhưng để lại nhiều ấn tượng nhất chỉ có thể là Metal Gear, dòng game được xem là "kẻ tiên phong" của thể loại hành động bí mật. Metal Gear cũng giới thiệu đến người chơi Solid Snake, nhân vật chính của dòng game đồng thời cũng là một trong những biểu tượng của Konami. Được sáng tạo bởi nhà thiết kế Hideo Kojima, Solid Snake mang phong cách của một chiến binh phương Tây, với tính cách lạnh lùng, nổi loạn nhưng mạnh mẽ và thông minh. Ngoài nhân vật chính, Snake còn đóng vai trò như một nhân vật truyền tải những thông điệp của trò chơi do Kojima gửi gắm.

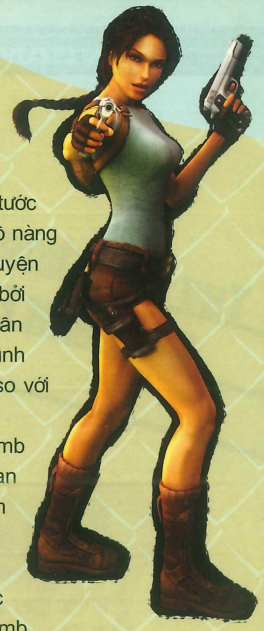
Xuất hiện lần đầu trong phiên bản Metal Gear trên hệ NES (1987), Solid Snake tiếp tục "làm mưa làm gió" ở những phiên bản khác của dòng game, trong đó nổi bật là tựa game Metal Gear Solid trên PS1, phiên bản "Solid" đầu tiên phát hành ở Bắc Mỹ. Ngoài dòng Metal Gear, Solid Snake còn xuất hiện trong những tựa game của các hãng khác dưới dạng "nhân vật khách mời" như Super Smash Bros. Brawl và LittleBigPlanet.

Sonic

"Chú nhím xanh" là một trong những nhân vật biểu tượng nổi tiếng không chỉ của Sega mà còn đại diện cho một thời đại game "platform" cuối thập niên 80 đầu thập niên 90. Được thiết kế để cạnh tranh trực tiếp với Mario của Nintendo, Sonic xuất hiện lần đầu năm 1991 trong phiên bản Sonic The Hedgehog và tạo được dấu ấn với tốc độ "siêu thanh" và bề ngoài mang tính hoạt hình nhiều hơn so với Mario. Anh chàng nhím xanh này đã xuất hiện trong 18 tựa game chính của dòng game Sonic, bên cạnh việc góp mặt trong hàng loạt những tựa game dạng tổng hợp nhiều nhân vật của Sega.

Cũng giống đối thủ từ Nintendo, Sonic cũng góp mặt trong nhiều sự kiện ngoài game của Sega như tài trợ các giải đua xe và hoạt động xã hội khác. Cùng với Link và Mario, Sonic cũng được ghi tên trong danh sách Walk of Game 2005, một giải thưởng nhằm vinh danh những nhân vật tiên phong và có ảnh hưởng lớn đối với ngành công nghiệp game.

Lara Croft



Là biểu tượng của Eidos cũng như thể loại hành động phiêu lưu trên PC, Lara Croft của dòng game Tomb Raider có vẻ ngoài gợi cảm và tính cách mạnh mẽ của một nữ bá tước người Anh truyền thống. Ngoài dòng game Tomb Raider, cô nàng còn xuất hiện trong những bộ phim chuyển thể từ trò chơi, truyện tranh, tiểu thuyết và những bộ phim ngắn. Được sáng tạo bởi Toby Gard, hiện là người chịu trách nhiệm chính về thiết kế nhân vật dòng game Tomb Raider, Lara Croft được xem là một hình tượng phụ nữ hiện đại, thông minh và có phần mạnh mẽ so với khuôn mẫu những nữ nhân vật chính trong trò chơi điện tử.

Năm 1996, Lara xuất hiện lần đầu trong phiên bản Tomb Raider 1 trên PC và PS1 với vai trò một nhà thám hiểm gan dạ săn tìm cổ vật và khám phá những bí mật huyền bí ở Nam Mỹ. Tính đến thời điểm hiện tại, Lara Croft đã xuất hiện trong 9 phiên bản Tomb Raider, trong đó 6 phiên bản đầu được phát triển bởi Core Design và 3 phiên bản sau được phát triển bởi Crystal Dynamics. Sự thành công của Tomb Raider cũng dẫn đến việc sản xuất hai bộ phim chuyển thể là Lara Croft: Tomb Raider và Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life, với ngôi sao Angelina Jolie vào vai chính Lara Croft.

Chocobo

"Gà vàng" của dòng game Final Fantasy (FF) là nhân vật biểu tượng khá ngộ nghĩnh của Square Enix. Xuất hiện lần đầu ở Final Fantasy II, Chocobo gần như góp mặt vào hầu hết những tựa game FF về sau của Square Enix dưới dạng một thần kê hoặc một thú cưỡi mạnh mẽ và hữu dụng. Ngoài vẻ ngoài vàng óng, một số loài Chocobo đặc biệt có màu sắc khác cùng những khả năng đặc biệt, như những đòn ma thuật. Ngoài dòng game Final Fantasy, Chocobo còn xuất hiện trong Mana, một dòng game nhập vai khác của Square Enix.

Vẻ ngoài dễ thương, thân thiện của Chocobo cũng giúp cho Square Enix phát hành thêm những phiên bản đồ chơi nhựa dựa trên thần kê này. Thậm chí, sự ảnh hưởng của Chocobo cũng khiến các fan của dòng game yêu cầu chú gà này xuất hiện trong bản game song đấu Dissidia: Final Fantasy trên PSP.

Mega Man

Capcom nổi tiếng với những tựa game hành động 2D dạng đi cảnh. Mega Man là một trong những dòng game lớn nhất của Capcom ở thể loại này. Nhân vật chính của dòng game cũng mang tên Mega Man (hoặc Rockman ở Nhật) là một trong những biểu tượng đáng nhớ nhất của Capcom, với phong cách một chiến binh robot chiến đấu với kẻ ác và bảo vệ hòa bình, lẽ phải - một chủ đề kinh điển của những game hành động thời kì hệ máy NES đang thống trị thị trường game.

Vũ khí chính của Mega Man là khẩu súng plasma gắn liền với cánh tay, bên cạnh khả năng sao chép những đặc điểm của đối thủ sau khi hạ gục được hắn. Dòng game Megaman thành công cũng giúp Capcom đưa hình tượng "robot xanh" của mình đến với những tựa game thuộc thể loại khác như song đấu (Marvel vs. Capcom), bóng đá (Mega Man Soccer), đua xe (Mega Man Battle & Chase). Cùng với Ryu của Street Fighter, Mega Man là nhân vật biểu tượng lớn nhất của Capcom và xuất hiện trong các phim hoạt hình "ăn theo" dòng game.

CẨM TÚ

Tuy ông không còn ở lại Capcom để tiếp tục loạt game Resident Evil nhưng game giới sẽ vẫn nhớ tới ông: Shinji Mikami.

Kẻ không còn "kinh dị" với Resident Evil

Khởi nghiệp

Ông sinh ngày 11/8/1965. Sau khi tốt nghiệp ĐH Doshisha, năm 1990 chàng trai Shinji Mikami trở thành nhân viên chính thức của hãng game Capcom với vai trò là nhân viên hoạch định các dự án game. Game đầu tiên mà ông tham gia chính là tựa game Capcom Quiz: Hatena hatena no Daibôken dành cho Game Boy, trò chơi này chỉ mất 3 tháng để phát triển. Sau đó, Mikami tiếp tục tham gia vào các dự án khác mang thương hiệu của hãng Disney như Who Framed Roger Rabbit? (ra mắt 1991 trên Game Boy), Aladdin (1993 trên NES) và Goof Troop (1994 trên SNES). Ngoài ra, ông còn tham gia dự án game đua xe lấy đề tài các xe đua công thức một (F1). Tuy nhiên, sau 8 tháng phát triển, dự án này bị Capcom huỷ bỏ.

Bén duyên Resident Evil

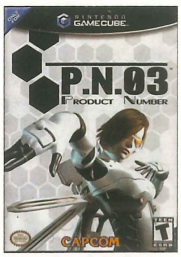
Sau khi Goof Troop được phát hành, Mikami bắt đầu phát triển game phiêu lưu kinh dị dành cho hệ máy PlayStation và Sega Saturn với bối cảnh là ngôi nhà ma, ý tưởng phát sinh dựa trên trò chơi Sweet Home – từng được hãng Capcom phát hành trên hệ máy Famicom trước đây. Trò chơi này dựa trên một phim kinh dị cùng tên tại Nhật Bản. Kết quả là sự ra đời của Biohazard, game kinh dị chịu ảnh hưởng khá nhiều từ các bộ phim về đề tài zombie của đạo diễn George A. Romero như Dawn of the Dead, Day of the Dead. Khi được chuyển ngữ sang tiếng Anh để phát hành sang các thị trường ngoài Nhật Bản, trò chơi được đổi tên thành Resident Evil. 22/03/1996 trở thành ngày đáng nhớ của loạt game Resident Evil khi phiên bản đầu tiên của trò chơi chính thức được ra mắt tại Nhật và Bắc Mỹ. Thuật ngữ "survival horror" (kinh dị sinh tồn) cũng bắt đầu ra đời khi Capcom sử dụng thuật ngữ này để quảng bá cho trò chơi kinh dị Resident Evil.

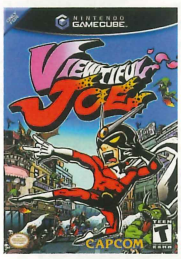
Thành công ngoài dự kiến của Resident Evil đã giúp Mikami chuyển từ vị trí nhân viên hoạch định dự án sang thành nhà sản xuất. Trong vai trò mới này, Mikami tiếp tục thực hiện các phần tiếp theo của Resident Evil như Resident Evil 2 và Resident Evil 3: Nemesis. Ngoài ra, ông còn khai sinh thêm tựa game kinh dị khác, theo kiểu "công viên kỷ Jura" có tên là Dino Crisis. Phiên bản đầu tiên của Dino Crisis ra đời vào năm 1999 và cũng gặt hái được khá nhiều thành công.

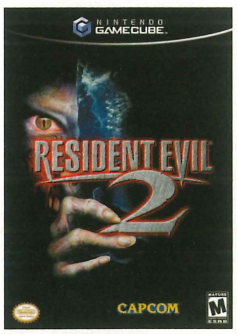
Một thời gian ngắn sau khi Resident Evil 3 ra mắt tại Nhật Bản, Capcom Production Studio 4 được thành lập vào năm 1999. Hầu hết các nhân viên tham gia xưởng game mới này của Capcom đều đã từng tham gia các dự án game kinh dị của hãng trước đây. Mikami được bổ nhiệm làm tổng giám đốc xưởng game này. Ngay sau đó, ông bắt tay thực hiện với vai trò là giám đốc sản xuất của nhiều tựa game đình đám trong đó có cả phiên bản đầu tiên của loạt game Devil May Cry (trò chơi ban đầu được thai nghén sẽ là bản game Resident Evil tiếp theo).

Vào năm 2000, Mikami tiếp tục tham gia dự án Resident Evil mới trong vai trò nhà sản xuất. Trò chơi có tên Resident Evil: Code Veronica. Ban đầu, trò chơi được thiết kế cho hệ máy Sega Dreamcast của hãng Sega. Nhờ sức mạnh vượt trội của hệ máy này so với PlayStation trước đây nên nhóm phát triển quyết định 3D hoá hoàn toàn các cảnh nền trong game thay vì sử dụng các cảnh dựng sẵn như những phiên bản trước. Resident Evil: Code Veronica ra mắt trên Dreamcast vào năm 2000 và sau đó bán được 1,14 triệu bản. Cũng trong năm đó, phiên bản thứ 2 của dòng game Dino Crisis mà Mikami tham gia ra mắt và thành công không nhỏ khi 1,19 triệu bản đã được bán hết trên toàn cầu.

Vào năm 2001, phiên bản đặc biệt của Resident Evil Code: Veronica được phát triển cho Dreamcast và hệ máy mới của Sony: PlayStation 2. Phiên bản mới này chỉnh sửa lại một số lỗi và bổ sung thêm vài chi tiết mới. Resident Evil Code: Veronica X (hay còn có tên gọi tại Nhật là Biohazard Code: Veronica Complete Edition) ngay lập tức tạo được cơn sốt mạnh và số lượng bán ra qua mặt cả phiên bản đã ra mắt trước đó. Phiên bản PS2 của trò chơi đã bán được hơn 1,4 triệu bản tính đến cuối tháng 3 năm 2006.







Những thăng trầm

Vào năm 2001, Mikami đưa ra một quyết định làm xôn xao trong dư luận, và nhận được nhiều ý kiến trái ngược nhau. Theo đó những dòng game chính của Resident Evil sẽ chỉ được bán cho hệ máy GameCube của Nintendo. Những bản game Resdient Evil từng ra mắt trên PlayStaion và Dreamcast trước đây sẽ được chuyển tiếp sang console của Nintendo. Bên cạnh đó ba tựa game Resident Evil khác cũng đang được phát triển bao gồm phiên bản làm lại của Resident Evil, Resident Evil 0 và Resident Evil 4.

Phiên bản làm lại của Resident Evil ra mắt tại Nhật vào đúng lễ kỷ niệm 6 năm ngày ra mắt phiên bản Resident Evil đầu tiên, tức ngày 22/03/2002. Trò chơi đã thành công vượt ngoài dự đoán của Capcom khi bán được 490 ngàn bản chỉ tính riêng tại thị trường Mỹ (thay vì 250 ngàn như dự đoán). Tại châu Âu, trò chơi bán được 360 ngàn bản, gấp đôi con số ước tính ban đầu. Tổng cộng, bản làm lại của Resident Evil đã bán được 1,25 triệu bản chỉ trong năm đầu tiên.

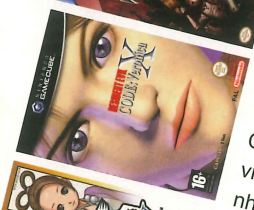
Vào 12/11/2002, Resident Evil Zero ra đời. Trang game gamefront.de cho biết 138.855 bản game đã được bán hết trong ngày đầu tiên. Tuy nhiên, cuối cùng trò chơi chỉ bán được 1,12 triệu bản so với con số 1,42 triệu mà Capcom đã mong đợi. Con số này còn chưa vượt qua được bản làm lại của Resident Evil đã ra mắt trước đó. Việc này khiến cổ đông và ban lãnh đạo công ty lo ngại phiên bản thứ tư của trò chơi sẽ khó có được doanh thu cao khi ra mắt trên GameCube.

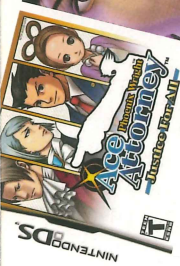
Tình hình không mấy khả quan của Resident Evil Zero không làm Mikami mất đi tự tin, ông vẫn tiếp tục giữ vững lập trường của mình trong việc hỗ trợ Nintendo bằng việc công bố thêm bốn tựa game mới. Tất cả đều là sản phẩm độc quyền cho GameCube bao gồm Resident Evil 4, P.N.03, Viewtiful Joe, Killer7 và Dead Phoenix.

Tựa game phát hành đầu tiên trong danh sách này là P.N.03 được chính tay Mikami đảm nhận. Tuy nhiên, ngay khi mới ra mắt, P.N.03 đã bị giới phê bình và game thủ chỉ trích khá mạnh. Trò chơi chỉ bán được 10.000 bản tại Nhật và 13.000 tại Bắc Mỹ, kết quả này khiến Mikami quyết định rời khỏi vị trí tổng giám đốc của Production Studio 4 nhưng vẫn tiếp tục giữ vai trò nhà sản xuất của hãng.

Sau thất bại nặng nề của P.N.03, Mikami quyết định tập trung mạnh về khía cạnh sáng tạo của các game còn lại mà mình đảm nhận. Thay thế vai trò của Hiroshi Shibata để trở thành đạo diễn chính thức cho Resident Evil 4, Mikami đã tạo nên diện mạo mới hoàn toàn cho dòng game Resident Evil. Kết quả là khi ra mắt năm 2005, Resident Evil 4 đã trở thành một trong những tựa game có doanh thu cao nhất trên GameCube với 1,25 triệu bản bán được chỉ sau một năm phát hành. Ngoài doanh số bán ấn tượng, trò chơi còn được nhiều trang game, tạp chí danh tiếng đánh giá cao và giành không ít giải thưởng game hay nhất trong năm.

Trong một lần phỏng vấn, Mikami đã cao hứng tuyên bố ông sẽ "tự cắt đầu" nếu như Resident Evil 4 chuyển sang hệ máy PS2. Tuy nhiên, để bảo đảm doanh số bán, trò chơi đã được chuyển sang cả PS2 và PC một thời gian sau đó. Đây là lý do tựa game God Hand trên PS2 có sự tham gia của ông - một chú chó có tên "Mikami's Head". Sau sự cố này, Mikami đã trả lời báo chí và cho biết ông





Shinji Mikami

thành thực xin lỗi về việc Resident Evil 4 trở thành tựa game đa nền thay vì chỉ dành riêng cho GameCube trước đây. Mikami cho biết mình cảm thấy rất áy náy khi một số game thủ để chơi được Resident Evil 4 buộc phải mua GameCube và họ không biết rằng trò chơi cuối cùng cũng ra mắt trên PS2 và PC.

Bến đỗ mới

Sau thành công của Resident Evil 4, Mikami rời khỏi Studo 4 để đến làm việc ở Clover Studio vào năm 2004. Thành lập vào tháng 7/2004, Clover quy tụ rất nhiều thành viên ưu tú từng là cốt cán trong những dự án lớn trước đây như Atsushi Inaba, nhà sản xuất trò chơi Steel Battation và Viewtiful Joe, hay Hideki Kamiya từng đảm nhận vai trò đạo diễn trong game Devil May Cry.

Tại đây, Mikami dự vai trò giám sát việc phát triển tựa game hành động góc nhìn thứ ba God Hand. Trò chơi ra mắt tại Nhật vào 14/09/2006 và tại Bắc Mỹ vào 10/10/2006. Đáng ngạc nhiên là không chỉ God Hand mà các tựa game khác như Viewtiful Joe, Viewtiful Joe 2, Okami xuất phát từ lò Clover Studio dù được đánh giá rất cao về mặt sáng tạo cũng như cách chơi nhưng doanh số bán lại cực kỳ thảm hại. Đây là lý do xưởng game này buộc phải tuyên bố phá sản và đóng cửa vào tháng 3/2007.

Không còn làm việc tại Clover Studio, Mikami tiếp tục tham gia vào Seeds Inc, sau được đổi tên thành Platinum Games. Nơi làm việc mới của Mikami cũng quy tụ nhiều nhân vật xuất sắc trong làng game như Hideki Kamiya cha đẻ của loạt game Devil May Cry và Viewtiful Joe, Yuta Kimura hoạ sĩ thiết kế từng tham gia dự án Shadow of the Colossus và Okami, nhà soạn nhạc Masami Ueda từng góp mặt trong các game Resident Evil, Viewtiful Joe và Devil May Cry...

Vào năm 2006, Mikami đã thành lập một xưởng game riêng có tên Straight Story. Xưởng game này là chi nhánh của Platinum Games, và hiện tại Mikami là nhân viên hợp đồng của Platinum Games. Hiện tại Platinum Games đang thực hiện 4 dự án game với Sega bao gồm Mad World, Bayonetta, Infinite Line và một dự án bí mật do Shinji Mikami đảm nhận.

Rời khỏi Capcom để lựa chọn hướng đi riêng cho mình, Mikami không còn tham gia các dự án Resident Evil nữa. Tuy nhiên những đóng góp không nhỏ của ông với dòng game kinh dị nổi tiếng này sẽ tiếp tục được nhắc tới không ít trong tương lai.

HUY VŨ

Chúng đẹp. Chúng mạnh. Chúng có cách suy nghĩ và hành xử không kém gì con người. Cẩn thận nhé, có lúc bạn yêu robot đấy. Và coi chừng, chớ có dại mà "tay bo" với robot nhé. Bạn muốn biết lý do?

MẠNH CƯỜNG

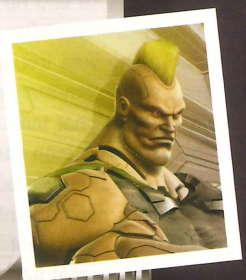
11. KOS-MOS

(Loạt game Xenosaga)

Nếu tiến hành một cuộc bình chọn về hoa hậu robot làng game, chắc chắn KOS-MOS sẽ dễ dàng ẵm giải đầu tiên. Bên cạnh ngoại hình bắt mắt, cô nàng người máy còn chinh phục được người đối diện bởi ánh mắt biết nói, cách giải quyết và phân tích tình huống rất logic và sâu sắc.

10. JACK

(Loạt game Tekken)



Được tạo ra bởi Mishima Zaibatsu và tổ chức G Corporation. Ngoài hình dạng bên ngoài rất giống người, Jack còn là một cỗ máy lập trình hoàn hảo mà bất cứ cao thủ nào trong loạt game Tekken đều phải kiêng dè khi đối mặt.

9. CHIBI-ROBO

(Loạt game Chibi-Robo)

Đừng khinh thường vóc dáng bé nhỏ của Chibi-Robo, bởi trong thực tế cậu có thể thực hiện công việc nhà rất thành thạo từ sắp xếp các cuộn giấy, đến việc lau nhà. Tất cả với mục đích đem lại niềm vui và hạnh phúc cho con người.

ROBOT
bạn không thể xem thường

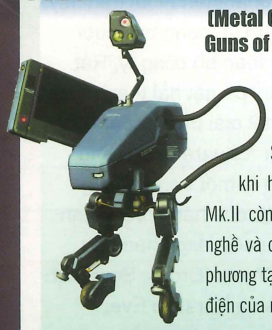
8. JACK

(Loạt game Gears of War)

Tuy không trực tiếp tham gia chiến đấu cùng với biệt đội Delta Squad do Marcus Fenix làm chỉ huy trưởng, nhưng Jack hỗ trợ rất đắc lực cho nhóm của Marcus, từ việc phá các cánh cửa dày chắn ngang lối đi, đột nhập và tấn công vào các máy tính đến cung cấp cho Marcus những thông tin quan trọng... Khi Delta Squad đụng độ với quân Locust, Jack có thể tạm thời tàng hình để không làm vướng bận mọi người.

7. MK.II

(Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots)



Không chỉ là cầu nối quan trọng giữa Otacon và Snake để trao đổi thông tin khi hoạt động trên chiến trường, Mk.II còn là một lính trinh sát lành nghề và có khả năng làm bất tỉnh đối phương tạm thời bằng khả năng phóng điện của mình.

6. WALL-E

(Wall-E)

Tuy Wall-E chỉ là một tựa game trung bình ăn theo phim. Thế nhưng chuyện tình giữa anh chàng robot Wall-E và nàng robot EVE trên màn bạc đã làm xúc động không ít khán giả trên khắp thế giới. Vì vậy thật thiếu sót nếu loại bỏ anh chàng robot đáng yêu này ra khỏi danh sách.

5. DOG

(Half-Life 2)

Dù kích thước khổng lồ và hình thù hơi "đặc biệt" so với những chú chó bình thường khác nhưng Dog rất tận tuy và trung thành với cô chủ Alyx con gái của tiến sĩ Eli Vance. Không ít lần trong game, người chơi phải nhờ vào sức mạnh của chú chó này để có thể tiếp tục chuyến phiêu lưu của mình.

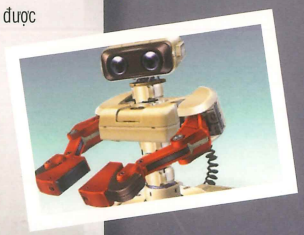
4. CLANK

(Loạt game Ratchet & Clank)

Clank là trợ tá đắc lực và là người từng vào sinh ra tử với Ratchet (trong loạt game nổi tiếng Ratchet & Clank) để thực thi công lý và chống lại kẻ xấu. Tuy hình dáng bình thường rất nhỏ con, nhưng khi cần Clank có thể hóa thân thành robot khổng lồ để đối phó với nhiều đối phương cùng lúc. Mặt khác,anh còn là một phi công chiến đấu rất cừ khôi.

3. R.O.B.

(Console NES)



Là phụ kiện cho máy chơi game NES của Nintendo và được chính tay hãng game Nhật Bản này phát triển, R.O.B. (Robotic Operating Buddy) được dùng để hỗ trợ hai trò chơi Gyromite và Stack-Up. Có lẽ do lượng trò chơi hỗ trợ quá ít và giá thành cao nên chú robot này bị ngưng sản xuất khá sớm. Dù vậy, trong các trò chơi của Nintendo như Kirby's Dream Land 3, loạt game F-Zero, Star Fox, R.O.B vẫn tiếp tục hiện diện như một kỷ niệm khó phai.

2. ASTRO BOY

(Astro Boy: Omega Factor)

Astro Boy là bộ manga rất nổi tiếng tại Nhật Bản, từng lên sóng truyền hình Nhật Bản lần đầu tiên năm 1963. Được khai sinh bởi Osamu Tezuka – người được mệnh danh là "thần manga" (god of manga), Astro Boy cũng được chuyển thể thành phim anime, và đây cũng là bộ anime đầu tiên vượt ra ngoài biên giới Nhật. Tuy không xuất hiện nhiều trong làng game nhưng Astro Boy cũng gây được ấn tượng tốt với các game thủ bằng phiên bản Astro Boy: Omega Factor dành cho Game Boy Advance.

1. MEGA MAN

(loạt game Mega Man)

Hiếm có robot nào trong lịch sử công nghiệp game có mật độ "phủ sóng" và giành được nhiều thành công như Mega Man. Kể từ lần xuất hiện đầu tiên vào năm 1987 đến nay, loạt game Mega Man đã trải qua đến 9 phiên bản, chưa kể hàng chục phiên bản phụ ăn theo và không ít lần anh chàng robot xanh là khách mời danh dự trong các trò chơi lớn. Ngoài game giải trí, Mega Man còn lấn sân sang phim ảnh, truyện tranh và thu hút được không ít fan hâm mộ.

Square Enix

LỊCH SỬ TỪ NHỮNG ĐIỀU KỲ DIỆU

Square Enix mất hơn 20 năm để trở thành một thế lực lớn trong ngành game nhập vai Nhật Bản, thể loại chú trọng nhiều vào việc nâng cấp chỉ số và một cốt truyện sâu sắc, hút hồn người chơi. Thể loại nhập vai theo phong cách này luôn là ngành kinh doanh béo bở, đặc biệt trong bối cảnh hằng hà sa số các tựa game nhập vai chất lượng thấp được tung ra thị trường từ nhiều hãng game trên thế giới. Square Enix đặt dấu ấn của mình ở cốt truyện sâu sắc, truyền cảm cùng dàn nhân vật khó quên trong các tựa game nhập vai của mình, từ dòng Dragon Quest kinh điển đến dòng game nổi tiếng nhất là Final Fantasy. Square Enix cũng góp phần không nhỏ trong việc phổ biến thể loại nhập vai Nhật Bản ra toàn thế giới.

NHỮNG KẺ CẠNH TRANH

Square Enix vốn được thành lập từ hai hãng riêng biệt và cũng là đối thủ cạnh tranh ở thị trường game nhập vai, Squaresoft và Enix. Enix thành lập từ năm 1975 với ngành kinh doanh chính là sản xuất truyện tranh và trò chơi điện tử, nổi tiếng qua loạt game nhập vai Dragon Quest. Dòng game này phát hành phiên bản đầu tiên vào năm 1986 tại Nhật Bản, sau đó cho ra đời tiếp 6 phiên bản nữa trước khi bị Squaresoft mua lại. Tuy không mấy phổ biến tại thị trường Bắc Mỹ, Dragon Quest lại là dòng game ăn khách nhất ở Nhật và được hâm mộ đến nỗi những phiên bản mới khi phát hành đều phải lựa thời điểm cuối tuần, vì nếu phát hành vào giữa tuần thì số lượng học sinh nghỉ học và nhân viên nghỉ phép sẽ tăng cao để chờ mua.

Lịch sử của Squaresoft bắt đầu vài năm sau Enix nhưng quá trình phát triển cũng tương tự. Thành lập từ năm 1986 với việc phát triển game trong bối cảnh thị trường vừa hồi phục sau thời kì suy thoái, Squaresoft đã gần như phá sản chỉ sau vài tháng hoạt động do những tựa game trên NES mà họ tung ra không đạt thành công như mong đợi. Một trong những người thành lập Square vào thời điểm đó là Hironobu Sakaguchi đã quyết định dồn mọi tâm sức vào phát triển Final Fantasy, tựa game được xem là "canh bạc cuối cùng" để hồi sinh toàn bộ công ty. Rất may, Final Fantasy đã gặt hái thành công vang dội cả về mặt giải trí lẫn doanh thu, không chỉ "cứu rỗi" Square mà về sau Final Fantasy còn là một trong những dòng game chủ lực của hãng, bên cạnh những dòng game nổi tiếng khác như Chrono Trigger, Chrono Cross, Secret of Mana, Xenogears và Parasite Eve.

Khá giống Enix, sản phẩm của Squaresoft thường bị đánh giá thấp và bỏ qua khi cập bến Mỹ. Khi phát hành ở đây, những tựa game Final Fantasy và Dragon Quest thường bị chỉnh sửa nội dung và đổi tên để phù hợp với thị trường. Dragon Quest được đổi tên thành Dragon Warrior và phát hành một cách khá giới hạn. Tương tự, Final Fantasy là tựa game NES duy nhất được phát hành bởi Square ở Mỹ, và phiên bản tiếp theo của trò chơi cũng không thể ra đời cho đến khi Final Fantasy IV phát hành ở Nhật. Trò chơi được đổi tên thành Final Fantasy II do đây là lần xuất hiện thứ hai của dòng game này ở Mỹ.

THĂNG HOA NHỜ THỂ LOẠI NHẬP VAI

Đến giữa những năm 1990, thể loại nhập vai theo lượt bắt đầu bùng nổ, và cả hai hãng game

Square và Enix đều gặt hái những thành công to lớn tại Bắc Mỹ. Những tựa game như Chrono Trigger, dòng Mana của Squaresoft cùng dòng Dragon Quest, 7th Saga, Actraiser và Ogre Battles của Enix đều đem lại doanh thu chót vót và bước đầu chiếm được lượng fan đáng kể.

Thời kì của những hệ máy 32-64 bit đã giúp doanh thu từ thị trường nước ngoài của Squaresoft và Enix tăng cao và góp phần phổ biến thể loại nhập vai theo lượt đặc trưng Nhật Bản ra toàn thế giới. Enix phát hành Dragon Quest VII đầu tiên trên hệ PlayStation của Sony, và về sau tạo được cuộc "tổng tấn công" thị trường Bắc Mỹ với những tựa game nhập vai khác như Valkyrie Profile và Star Ocean II. Không chỉ dựa vào doanh thu của các tựa game, Enix còn thu về những khoản lợi nhuận khổng lồ từ việc phát hành các bộ truyện tranh, nổi bật là dòng Full Metal Alchemist (về sau được chuyển thành game) tại thị trường Nhật Bản.

Về phía Squaresoft, hãng cũng bắt đầu chiến dịch chinh phục thị trường khó tính Bắc Mỹ bằng cách tung ra liên tục những tựa game "bom tấn" như Final Fantasy VII, VIII, IX và X chỉ trong vòng 5 năm. Bên cạnh đó, hãng còn ra mắt thêm những dòng game mới như Chrono Cross, Vagrant Story và Kingdom Hearts. Tuy Squaresoft tung ra nhiều tựa game nhưng không phải tất cả đều thành công. Nhất là sau sự thất bại thảm hại của tựa phim hoạt hình 3D Final Fantasy: The Spirit Within với tổng kinh phí 137 triệu USD nhưng chỉ thu về 85 triệu USD, Squarsoft bắt đầu thời kì khó khăn khi lợi nhuận giảm sút. Sau khi suýt bị mua lại bởi Sony, Squaresoft dần ổn định lại tài chính và chấp nhận lời đề nghị sát nhập từ Enix vào năm 2007 và hai công ty từng là kình địch của nhau có tên chung là Square Enix Co. Ltd.

Sau khi hợp nhất, với lực lượng hùng hậu từ hai studio phát triển game nhập vai lớn nhất thời đó, Square Enix vẫn khá kín tiếng về những dự án mà mình theo đuổi. Những tựa game lớn không thường xuyên xuất hiện trong hai năm đầu tiên do quá trình chuyển đổi cấu trúc, nhưng cuối cùng Square Enix cũng quyết định tung ra những sản phẩm "đỉnh", bắt đầu bằng những thương hiệu đã có tên tuổi sẵn. Tựa game Final Fantasy VII có ngay bản phim CG Advent Children được trình chiếu lần đầu tại liên hoan phim Venice năm 2004. Cũng trong năm đó, Dragon Quest VIII ra đời, và đến năm 2005 thì phiên bản mới nhất của Kingdom Hearts ra đời cùng với Final Fantasy XII. Những phiên bản Final Fantasy trên hệ cầm tay cũng dần xuất hiện, cũng như hàng loạt những bản tiếp theo của Final Fantasy VII và các bản "port" của Valkyrie Profile. Trong năm 2006, Square Enix tuyên bố những thông tin về phiên bản thứ 13 của Final Fantasy, tựa game Dragon Quest mới và phiên bản tiếp theo của Final Fantasy XII mang tên Revenant Wings độc quyền cho hệ DS.

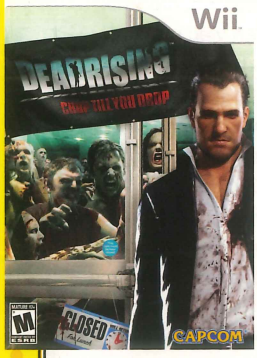
Doanh thu cao từ những tựa game chủ lực cho phép Square Enix nghĩ đến việc mở rộng qui mô bằng việc mua lại những hãng game khác, mở đầu bằng việc thâu tóm hãng game máy thùng nổi tiếng Taito vào năm 2005. Ngoài ra, Square Enix còn đặt thêm một phân nhánh của mình ở Trung Quốc, châu Âu và Bắc Mỹ. Đặc biệt trong năm 2008, Square Enix đưa ra đề nghị mua lại hãng game hành động nổi tiếng Tecmo khi hãng này đang trong cơn khủng hoảng. Tuy nhiên, hãng game "cha đẻ" của Ninja Gaiden và Dead or Alive đã từ chối đề nghị này. Square Enix đã không thực hiện được kế hoạch mở rộng bộ sưu tập game ngoài những tựa RPG truyền thống.

Về mặt kinh doanh và phát triển game, Square Enix đi theo một mô hình khá độc đáo: bước đầu sáng tạo những nội dung chính như cốt truyện, nhân vật, diễn biến... và sau đó sẽ thực hiện công đoạn thiết kế cách chơi và đồ họa. Những nội dung trên sẽ không chỉ giới hạn cho game mà còn mở rộng sang các lĩnh vực khác như sản xuất manga và anime... đồng thời được phát triển trên nhiều hệ máy khác nhau. Ở thời kỳ đầu, những nhà phát triển của Square Enix chỉ sử dụng những engine do chính mình thiết kế, nhưng về sau hãng đã dần chấp nhận tiếp thu những công nghệ mới của phương Tây như engine Unreal 3 trong những tựa game gần đây của mình. Đây cũng là thông điệp chung mà chủ tịch của Square Enix là Yoichi Wada muốn nhấn mạnh vào việc ứng dụng công nghệ tiên tiến của phương Tây để thu hẹp khoảng cách giữa những nhà phát triển trong nước và những đồng nghiệp bên kia bờ đại dương trong bối cảnh cạnh tranh toàn cầu.

Với 80 triệu bản game Final Fantasy ở tất cả các phiên bản được bán ra trên toàn cầu, dòng game này được xem là biểu tượng thành công rực rỡ không chỉ đối với Squaresoft (về sau là Square Enix) mà còn đối với ngành game Nhật Bản nói chung. Square Enix cũng là một trong những hãng game đầu tiên có công quảng bá thể loại nhập vai theo lượt kiểu Nhật ra thế giới, dù có nhiều thăng trầm trong quá trình phát triển, hãng này vẫn đứng vững và gặt hái những thành công nối tiếp không chỉ với Final Fantasy mà còn ở cả những dòng game khác.

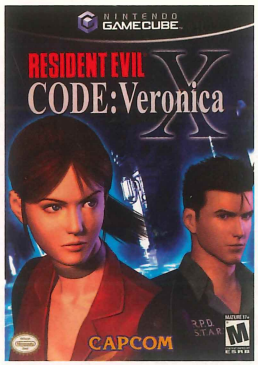
CẨM TÚ

NHỮNG GAME ĐƯỢC PORT & REMAKE ĐÁNG THẤT



DEAD RISING: CHOP TILL YOU DROP (WII)

Hạn chế về phần cứng là nguyên nhân chính khiến trí thông minh của các thây ma (zombie) cũng như hình ảnh và âm thanh của Chop Till You Drop bị sụt giảm đáng kể so với bản game Dead Rising trên Xbox 360 vốn gây sốt tại các bảng xếp hạng và giành khá nhiều giải thưởng quan trọng trong năm 2006. Không biết sau thất bại này liệu sẽ có thêm bản Dead Rising 2 dành cho Wii?

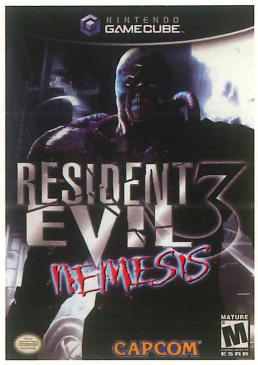


RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X (GAMECUBE)

Hơn ba năm sau khi trò chơi này hạ cánh trên Dreamcast, game thủ sở hữu trên Game Cube mới có cơ hội diện kiến Resident Evil: Code Veronica X (RECVX) với mọi thứ được "bê y chang" từ bản game gốc với giá bán gần bằng một tựa game mới. Nội lý do này cũng đủ thấy bản game của Game Cube sẽ khó vượt qua được doanh số mà các bản game trên Dreamcast và PlayStation 2 đã làm được.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS (GAMECUBE)

Cũng tương tự trường hợp của RECVX, chất lượng không đổi và giá bán cao là nguyên nhân khiến phiên bản Game Cube của Resident Evil 3: Nemesis bị giới phê bình và game thủ chỉ trích không tiếc lời.



SUPREME COMMANDER (XBOX 360)

Nếu như trên PC, Supreme Commander là một trong những đại diện ưu tú của game chiến thuật thời gian thực trong nhiều năm trở lại đây thì ngược lại trên Xbox 360, đây chỉ là tựa game trung bình không hơn không kém! Hình ảnh và âm thanh tụt hậu so với bản chơi gốc, trí thông minh nhân tạo nghèo nàn là lý do khiến bản Xbox 360 của trò chơi không đạt được thành công như mong muốn. Thất bại này cũng khiến bản mở rộng của trò chơi mang tên Forged Alliance chỉ ra mắt trên PC chứ không được port sang console của Microsoft nữa.

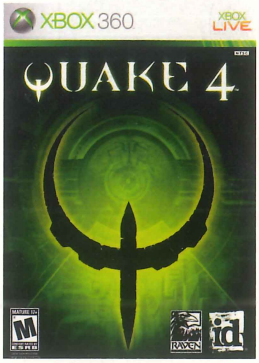
HALO 2 (PC)

Được dán mác Games For Windows – nhãn dùng để xác nhận những tựa game PC có chất lượng và tương thích với hệ điều hành Windows, nhưng sản phẩm của Microsoft thật chưa tương xứng với những gì mà họ đã dán nhãn. Đồ họa game đã quá lỗi thời dù bắt buộc người chơi phải có hệ điều hành Vista cùng thư viện Direct X 10 mới nhất để vận hành tốt. Không những vậy chức năng chơi mạng lại thiếu công bằng khi các game thủ sử dụng gamepad được hưởng lợi thế của chức năng ngắm tự động (auto- aim), điều mà các game thủ dùng chuột và bàn phím không thể có được.

RYGAR: THE BATTLE FOR ARGUS (WII)

Rất nhiều game thủ khắp khởi vui mừng khi họ chứng kiến "trailer" đầu tiên của Rygar: The Battle For Argus dành cho Wii. Với nhân vật hoàn toàn mới toanh và được quảng bá là sẽ tận dụng triệt để tính năng cảm ứng của Wii Remote, nhiều người ngỡ họ sẽ được thưởng thức bản game mới của Rygar sau nhiều năm chờ đợi. Tuy nhiên, hầu hết đều không thể tin vào mắt mình khi trò chơi họ trót mua lại chính là bản "port" nguyên xi từ Rygar đã ra mắt trên PS2 gần bảy năm trời. Chất lượng đồ họa và âm thanh không đổi, tính năng cảm ứng Wii Remote lại không mấy hấp dẫn đã giúp Rygar: The Battle For Argus sớm ghi tên mình vào danh sách này.

QUAKE 4 (XBOX 360)



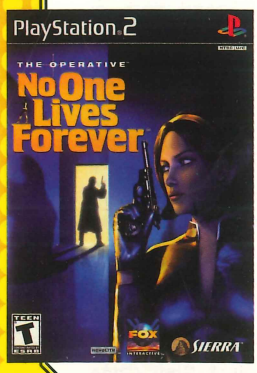
Phát hành đúng dịp ra mắt Xbox 360, những tưởng Quake IV sẽ là một trong những trò chơi đầu tiên có khả năng quảng bá cho sức mạnh ưu việt của hệ máy này so với console thế hệ cũ. Đáng tiếc là trò chơi này lại chứng minh điều ngược lại khi chất lượng hình ảnh, âm thanh đều ổn nhưng tốc độ khung hình trồi sụt rất thất thường. Có lẽ do đòi hỏi phải ra mắt sớm hơn dự kiến nên phiên bản Xbox 360 đã không được Raven Software chăm chút tốt như phiên bản PC ra mắt trước đó một tháng.

Để tận thu những sản phẩm do mình làm ra, không ít nhà sản xuất game chọn giải pháp làm lại (remake) những game tên tuổi đã phát hành trước đây hoặc đơn giản là chuyển tiếp (port) một tựa game từ nền máy sang nền máy khác. Tuy nhiên, trong thực tế việc làm này từng khiến nhiều game thủ phải dở khóc dở cười do chất lượng của bản port hoặc remake không xứng đáng với những gì họ đã kỳ vọng. Mời bạn cùng thế giới game lược lại những bản port và remake đáng thất vọng nhất trong làng game.

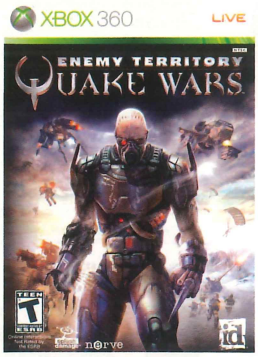
VỌNG NHẤT

THE OPERATIVE: NO ONE LIVES FOREVER (PS2)

Để thưởng thức một trong những tựa game hành động hay nhất trên PC, các game thủ trên PS2 phải chấp nhận hy sinh chất lượng hình ảnh và đặc biệt là tính năng lưu nhanh (quick save) quan trọng. Việc này khiến chuyến phiêu lưu cùng cô nàng Cate Archer, tình báo viên của tổ chức chống khủng bố UNITY trở nên tẻ nhạt và là cực hình.



ENEMY TERRITOY: QUAKE WARS (XBOX 360, PS3)

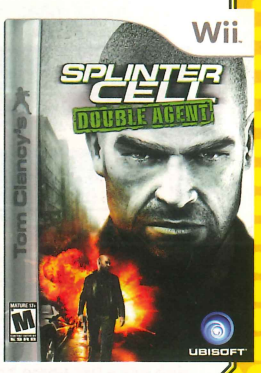


Bản này có giá bán đắt hơn bản trên PC nhưng lại không có bất kỳ phụ lục đáng kể nào so với bản game PC đã ra mắt trước đó hơn nửa năm. Không những vậy, các game thủ trên console phải chấp nhận chất lượng hình ảnh bị cắt giảm khá nhiều so với bản gốc. Dường như đây là cái giá quá đắt và không hề tương xứng với bản port được làm quá vội vàng này.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT (WII)

Cách điều khiển khó khăn, phần chơi mạng bị cắt giảm mục Competitive so với các phiên bản khác và chỉ cung cấp một "slot save" duy nhất để sử dụng chung cho phần chơi đơn và co-op là những lý do khiến bản game này bị đánh giá thấp hơn nhiều so với các phiên bản ở các hệ máy khác.

NGỌC BÌNH



Làng game và những khoảnh khắc khó quên (Phần 1)

Trong lịch sử đã khá lâu dài của làng game thế giới, có biết bao sự kiện và khoảnh khắc không thể nào quên đã diễn ra. Sự ra đời của một thiết bị game mới, một ý tưởng thiết kế game đột phá hay một khoảnh khắc kỳ diệu mà ta chứng kiến trong một trò chơi đỉnh cao nào đó, chắc chắn đều sẽ ăn sâu vào tâm trí chúng ta dù sau này ta có chơi thêm biết bao nhiêu game mới, trên biết bao nhiêu hệ máy mới đi chăng nữa.

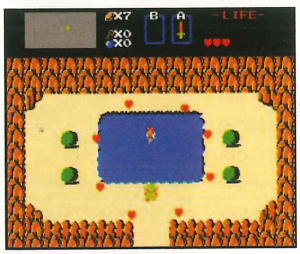
Game Boy đã trở thành một tên tuổi huyền thoại.

Máy game cầm tay Game Boy xuất hiện

Nintendo không phải là công ty đầu tiên sáng chế ra máy game cầm tay sử dụng băng. Vinh dự đó thuộc về hệ máy Microvision của Milton Bradlye. Tuy nhiên, sự ra đời của Game Boy năm 1989 mới thực sự đánh dấu bước thăng hoa của việc chơi game cầm tay. Với khả năng đồ họa tốt (vào lúc đó), thiết kế nhỏ gọn, Game Boy ngay lập tức gặt hái thành công khổng lồ và gắn liền với những thương hiệu game nổi tiếng như Tetris hay Pokemon. Game Boy nhanh chóng đè bẹp đối thủ cùng thời là Atari Lynx và bán được tổng cộng 118 triệu máy trên toàn thế giới tính cho đến ngày nay.

Tính năng lưu game trên máy console

Trong những thời kỳ đầu, các game thủ chỉ có duy nhất 2 lựa chọn khi muốn ngưng chơi game giữa chừng và muốn chơi tiếp trở lại sau đó: một là Pause (tạm ngưng) game lại và hai là hy vọng game đó cung cấp một dòng mã nào đó ở cuối các màn để có thể nhập vào và lại tiếp tục chơi màn kế tiếp ở lần sau. Thế rồi, hãng Nintendo đã xóa bỏ mọi sự phiền toái này với game The Legend of Zelda trên hệ máy NES. Giải pháp khá đơn giản: hãng tích hợp một viên pin vào băng game, để game có thể ghi nhớ quá trình chơi dang dở của người chơi. Kể từ đó, khái niệm "save game" (lưu game) đã ra đời và trở thành yếu tố tối cần thiết cho bất kỳ trò chơi "dài hơi" nào sau này.



Chúng ta phải cám ơn The Legend of Zelda vì đã giới thiệu tính năng lưu game hữu ích.

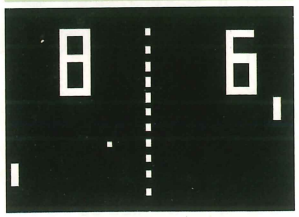
Cần điều khiển analog

Có bao giờ bạn cố gắng điều khiển một nhân vật game chạy theo hình vòng cung khi điều khiển bằng cụm nút di chuyển bốn hướng (D-pad) chưa? Việc này hoàn toàn không đơn giản. Thật may mắn là hãng Sony đã xuất hiện đúng lúc cùng tính năng điều khiển bằng cần analog trên hệ máy game đầu tiên của họ là PS1. Không cần phải cầm nắm như joystick và không gây đau tay như D-pad, cần analog cung cấp cho các game thủ một phong cách điều khiển di chuyển rất trơn tru, chính xác và dễ dàng hơn rất nhiều. Hơn thế nữa, việc tay cầm DualShock tích hợp đến 2 cần analog thay vì 1 (như kiểu của Nintendo 64) đã nhanh chóng phát huy tính ưu việt trong các game 3D và trở thành tiêu chuẩn không thể thiếu trong các tay cầm game sau đó.

PlayStation thành công một phần nhờ vào tay cầm DualShock với 2 cần analog rất tiện dụng.

Trò chơi bóng bàn Pong

Đến giờ nhiều người chắc chắn đã chê game này là nhàm chán, lạc hậu. Nhưng thực sự, nếu không có cái trò chơi chỉ bao gồm một màn hình đen ngòm cùng 2 thanh thẳng hứng qua hứng lại một cái chấm tượng trưng cho quả bóng, trên nền những âm thanh "bip bip" đơn điệu thì có lẽ giờ đây chưa chắc chúng ta có cơ hội tham gia những trận chiến khói lửa trong Call of Duty 4, tranh giành quyết liệt quả bóng trong Winning Eleven hay hưng phấn theo dòng nhạc rock với Guitar Hero. Trò chơi đơn giản Pong, khi xâm nhập vào các gia đình từ 1975, đã làm thay đổi vĩnh viễn thói quen giải trí của nhân loại. Pong đánh dấu sự xuất hiện thứ máy giải trí mang tên "máy trò chơi điện tử".



Pong- "ông tổ" của các trò chơi điện tử hiện đại.

Phần mềm lớp giữa "Engine Unreal"

Cho đến năm 1998, hãng id Software với engine Quake vẫn được xem là "ông vua" trong lĩnh vực công nghệ 3D cho game và mọi ý nghĩ lật đổ được sự thống trị này đều bị cho là điên rồ. Thế mà vẫn xuất hiện những kẻ điên rồ như vậy. Đó là hãng Epic Games với sản phẩm game và phần mềm engine Unreal. Từ những trận chiến Unreal Tournament hoành tráng không thua gì Quake, đến nay các phiên bản engine Unreal đã thực sự soán ngôi kình địch Quake khi hiện diện ở vô số các tựa game nổi tiếng, từ hành động như Rainbow Six, Bioshock hay Gears of War, cho đến nhập vai như Mass Effect hay The Last Remnant, thậm chí còn lấn cả sang "mảng" game online với những Lineage 2 hay sắp tới là Blade & Soul. Chắc

Nhân vật Unreal Tournament dựng bằng Unreal Engine 1, 2 và 3.

chắn "vương triều" của engine Unreal chưa đến hồi thoái trào, khi phiên bản engine Unreal đang được thực hiện và sẽ ra mắt trong nay mai.

Học bay trong City of Heroes

Trước khi đạt đến cấp 14 trong game nhập vai trực tuyến đề tài siêu nhân City of Heroes của hãng NcSoft, chắc chắn nhiều game thủ đã trải qua không biết bao nhiêu thời gian chỉ để chạy bộ từ điểm này đến điểm khác hoặc cố gắng chạy thoát những con quái vượt quá khả năng của mình. Thế rồi, khi biểu tượng Bay xuất hiện trong bảng kỹ năng của nhân vật, dường như trò chơi đã lột xác trở nên hoàn toàn mới mẻ. Tận hưởng cảm giác chiến thắng được trọng lực mà không nhờ dụng cụ phụ trợ nào, có thể di chuyển đến bất kỳ nơi đâu một cách chóng vánh, chắc chắn sẽ là cảm giác khó quên không chỉ trong game City of Heroes mà còn trong cả các trò chơi khác nữa.

Tự mình bay lượn làm cảm giác tuyệt vời không chỉ trong City of Heroes mà còn trong bất kỳ game nào.

Thanh đo mức độ tỉnh táo trong Eternal Darkness

Hầu hết các game đều quy định sức khoẻ nhân vật chính qua cái gọi là "thanh máu". Thế nhưng trò chơi kinh dị Eternal Darkness của hãng

Eternal Darkness, một trong những game hay nhất của hệ máy GameCube.

Silicon Knights lại giới thiệu một khái niệm độc đáo: một thanh đo mức độ tỉnh táo/điên rồ của nhân vật. Khi thanh này tụt xuống quá thấp, nhân vật của chúng ta bắt đầu gặp phải những ảo giác như trông thấy các loại quái vật hay những hình ảnh ma quái dù chúng không hề hiện diện. Thậm chí những hiệu ứng này còn đi đến cao trào khi làm xuất hiện những ký hiệu và dòng chữ kỳ lạ trên màn hình TV. Thú vị là điều này đã khiến không ít game thủ lầm tưởng là chiếc máy GameCube của họ… đang gặp vấn đề gì đó. Nghe nói số lượng các game thủ chơi Eternal Darkness mà thỉnh thoảng phải khởi động lại máy game vì tưởng nó trục trặc là một con số không hề nhỏ đấy các bạn.

Sự xuất hiện của những game mang tính giáo dục

Nhiều người vẫn hay than phiền rằng chơi game chỉ là vô bổ, thậm chí là độc hại với những hình ảnh bạo lực. Thế còn những game có thể thực sự giáo dục chúng ta thì sao? Chẳng hạn như Typing of the Dead, có bối cảnh khá kinh dị đấy, nhưng lại có tính giáo dục cao khi giúp người chơi luyện đánh máy. Chẳng hạn như Brain Age hoặc Big Brain Academy chắc chắn rất có ích với game thủ trong việc luyện tập trí não. Còn Wii Fit và Dance Dance Revolution lại cực kỳ hữu ích cho những ai muốn thường xuyên vận động để có được thân hình khoẻ khoắn, thon gọn. Ai dám bảo là game hoàn toàn vô bổ nào?

Phải gõ đúng từ cụm từ trên để tiêu diệt zombie trong game Typing of the Dead.

Giả lập đời sống thực

Game PC đã trải qua một lịch sử khá dài với các dòng game giả lập các hoạt động trong đời sống thực. Thế nhưng đối với nhiều người, lái một chiếc máy bay chở khách hay chỉ huy một con tàu ngầm là một điều quá xa vời trong thực tế. Thế rồi nhà thiết kế Will Wright đã nảy ra ý tưởng làm một game giả lập chính những hoạt động thường ngày mà bất kỳ con người nào trên thế giới cũng đều quen thuộc. Sự xuất hiện của trò chơi này không chỉ là một trong những khoảnh khắc đáng nhớ mà còn là cả một cuộc cách mạng trong lịch sử ngành game. Cho đến nay, vẫn có hàng chục triệu game thủ mê đắm với tác phẩm cực kỳ sáng tạo nhưng cũng rất đời thường này. Vâng, đó chính là dòng game The Sims.

The Sims đã trở thành một trong những game PC thành công nhất trong lịch sử.

Góc nhìn tự do

Game bắn súng Doom của hãng id Software vẫn được cho là đã tạo nên cuộc cách mạng trong thể loại game 3D. Thế nhưng suy xét kỹ thì Doom cũng chưa hẳn là game 3D, khi bạn chỉ có thể đi tới, lui, trái và phải, và tầm nhìn cũng chỉ cố định theo 4 vị trí ấy. Mãi cho đến sự ra đời game Marathon của hãng Bungie, khái niệm góc nhìn tự do (nhìn bất cứ hướng nào mà không di chuyển nhân vật) mới được giới thiệu. Kể từ đó, tính năng này trở thành tiêu chuẩn trong các game 3D, với việc điều khiển góc camera bằng chuột trên máy tính hay cần analog thứ 2 trên console.

Marathon là game 3D đầu tiên cho phép người chơi quay góc nhìn tự do mà không cần di chuyển.

Dịch vụ phân phối game trực tuyến

Chi phí phát hành game (đưa game từ nhà phát triển đến tay người tiêu dùng cuối) ngày càng đắt đỏ. Và chắc chắn sẽ chẳng có cơ hội nào đối với những game nhỏ tí như Geometry Wars: Retro Evolved, Darwinia hay Braid có thể thu lợi khi phát hành bằng cách bán đĩa. May thay, một hình thức bán hàng mới đã hình thành giúp giảm thiểu các chi phí phát hành: phân phối game dưới dạng tải về qua mạng. Đến nay, nhờ có những dịch vụ như Xbox Live Marketplace hay Steam mà những tựa game nhỏ nhưng xuất sắc đã đến được tay các game thủ rất nhanh chóng, gặt hái thành công chẳng kém gì các game thương mại lớn.

Xbox Live Marketplace, một trong những "chợ game áo" thành công nhất hiện nay.

Tính năng rung

Quả thật tuyệt vời khi các tay cầm chơi game có thể rung lên ứng với những chấn động nào đó trong game. Tính

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN tiết kiệm 25%
Chỉ cần 1 cú click chuột
Hoặc điện thoại đến số
Miền Bắc 04 3512 1819 (ext 1)
Miền Nam 08 3930 4324 (ext 1)
thủ tục ĐƠN GIẢN
nhận tạp chí NHANH CHÓNG
pcworld.com.vn/datbao
HOTLINE Miền Bắc : (04) 3512 3011 Miền Nam : (08) 3930 2120

A TGVT-PCW Series A - Công Nghệ Máy Tính và Mạng
• Phát hành ngày 15 (Miền Bắc: ngày 17) • ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển

B TGVT-PCW Series B - Giải Pháp và Ứng Dụng CNTT
• Phát hành ngày 1 (Miền Bắc: ngày 3) • ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển

G Thế Giới Game - Game và Giải Trí
• Phát hành ngày 25 (Miền Bắc: ngày 27) • ~~168.000đ~~ → 126.000đ/12tháng/quyển

Chuyển khoản : NH Á Châu - ACB | NH Ngoại Thương VN - Vietcombank
Tên tài khoản : Tạp chí Thế Giới Vi Tính | Tạp chí Thế Giới Vi Tính
Số tài khoản VNĐ : 3500 3229 | 007.1.00.007837.1
• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện 12.000đ/12tháng/quyển.

Sony buộc phải thay Sixaxis bằng DualShock 3 do các game thủ đòi hỏi tính năng rung.

năng rung phản hồi lực này đã có từ lâu và chỉ xuất hiện trong các cần joystick lái máy bay hay vô lăng đua xe hơi. Thế nhưng nó chỉ thực sự nổi trội và phát huy hết lực hấp dẫn của mình khi được tích hợp vào những tay cầm chơi game console và PC. Ngày nay, hầu như không hệ máy console nào có thể bỏ qua tính năng rung này. À mà có đấy, Sony đã từng làm như vậy với tay cầm Sixaxis của PS3 không hề biết rung động! Kết quả là hãng hứng chịu một làn sóng phản đối dữ dội và buộc phải đưa ra tay cầm rung DualShock 3.

Cổng dịch chuyển tức thời (Portal)

Chỉ cái tên cũng đã nói lên được tính năng của chúng: cho phép các nhân vật và vật thể trong một môi trường 3D di chuyển tức thời đến một vùng không gian khác thông qua một cánh cổng mở ra từ khoảng không. Chỉ có công dụng đơn giản như vậy thôi nhưng sự xuất hiện của các cổng dịch chuyển tức thời này luôn khiến lối chơi của các game hành động đặc sắc lên rất nhiều. Chẳng hạn nhanh chóng lẩn qua cổng dịch chuyển trong Quake 4, sau đó quay lại nã một quả đạn xuyên qua cổng và hả hê chứng kiến đối thủ "lãnh đủ" trong khi hắn thực sự ở đâu đó cách bạn rất xa. Ngoài ra việc ứng dụng các cổng dịch chuyển này một cách thông minh cũng sẽ tạo ra những trò chơi rất mới lạ và sáng tạo, như game Portal của hãng Valve, tích hợp trong bộ game The Orange Box là một ví dụ.

Prey, trò chơi hành động ứng dụng tính năng Portal rất nhiều trong lối chơi.

Điểm thưởng Achievement dễ lấy nhất trong một game Xbox 360

Hẳn ai chơi game trên máy Xbox 360 đều quen thuộc với tính năng Thành Tựu (Achievement), tức những điểm thưởng khi người chơi đạt được một yêu cầu nào đó khi chơi game. Với trò chơi The Simpsons Game, đây chỉ là một game tầm tầm, nhưng nó lại đáng nhớ với một Achievement rất độc đáo. Điểm thưởng này mang tên "Press Start to Play" và cách đạt được nó là gì? Chỉ đơn giản là... bấm nút Start để bắt đầu chơi game. Và như vậy là bạn đã được game thưởng ngay cho 5 điểm. Quá dễ đến mức bất ngờ luôn phải không bạn?

The Simpsons Game, trò chơi có Achievement siêu... dễ lấy (với bản Xbox 360).

Vẫn còn nhiều khoảnh khắc khó quên khác đối với các game thủ và không kém phần thú vị. Tuy nhiên do phần "đất" có hạn nên hẹn gặp lại các bạn trong kỳ 2 vào số Thế Giới Game tháng sau nhé!

PHƯƠNG MAI

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:** pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:** http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ASIASOFT 24, 25
DEC – Công Ty Cổ Phần Truyền Thông và Công Nghệ Quang Minh 44, 45
FPT ..... Bìa 2, 1
GAMES CENTER 67
HALO ..... Bìa 3
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 81
MIMI 13
PC WORLD VN 63
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME 49
XGAME – Cửa hàng Xgame 9

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
Thế Giới Vi Tính - PC World Việt Nam
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GIẢI PHÁP VÀ ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1825.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

ĐÃ PHÁT HÀNH
MU
SEASON4
LỤC ĐỊA HUYỀN BÍ
http://mu.gate.vn
Cụm máy chủ mới
17/04/2009
NORIA
Không Webshop - Không reset - Exp x8 - Drop rate 10
FPT ONLINE
MU
WEBZEN
MU Việt Nam - Bản quyền thuộc Webzen - Phát hành độc quyền bởi FPT Online.

Chương trình
khuyến mãi
đặc biệt
Chỉ có tại HALO
"Mua 1
tặng 1"
"2 tuần lễ vàng
dành cho Xbox360"
từ 25/4 đến 13/5/2009
Tặng
Remote Xbox 360™ Universal Media Remote
trị giá 350.000đ
Máy Xbox360 Arcade
Phiên bản Jasper mới nhất
"triệt tiêu đèn đỏ". HDMI 1080p.
" Lưu ý: chương trình khuyến mãi có thể hết sớm hơn thời hạn vì số lượng quà khuyến mãi có hạn "
Gọi ngay: 0902399369 – Giao hàng tận nơi.
PLAYSTATION 3
80GB Phiên Bản Mới
+ Game Winning Eleven 2009
Mua trọn bộ giá cực tốt
Đặc biệt luôn có giá ưu đãi dành cho
các hộ kinh doanh muốn mở phòng Game.
Thiết bị giải trí
xem phim,
nghe nhạc multimedia
cao cấp
Tvix HD
M-7010A
WD-TV
Full HD
1080p
Máy mới
DSi
PSP 3000
Phiên Bản Mới Nhất
PLAYSTATION 2
WII Phiên Bản Tiếng Anh
Xem phim phân giải cao cực nét Full HD-1080P
Âm thanh Dolby Digital
Phụ đề tiếng việt.
Hiện đang có hàng tại Halo
Halo Shop đại lý phân phối độc quyền
các sản phẩm máy xem phim HD KAIBOER
KAIBOER K200
KAIBOER K300
KAIBOER K009
Cần tìm đại lý phân phối các sản phẩm máy xem phim HD:
KAIBOER, TVIX, WD TV, E-GREAT...
HALO SHOP
www.haloshop.vn
82 Pasteur - P. Bến Nghé, Q.1
Tel: 3914 1494 - 3821 8361
Email: sales@haloshop.vn

GV-R485OC-1GH

- Powered by Radeon HD 4850 GPU
- SSupports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with the industry's best 1GB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Supports CrossFireX™ and Avivo™HD technology
- Features Dual-link DVI-I / D-sub / HDMI (by adapta) / HDCP

GV-R485ZL-512H

- Powered by Radeon HD 4850 GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10.1 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with the industry's best 512MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Supports CrossFireX™ and Avivo™HD technology
- Features Dual-link DVI-I / D-sub / HDMI (by adapta) / HDCP

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TP.HCM:

Nguyễn Hoàng	08 39203404
Vi tính Phong Vũ	08 39330186
Thanh Nhân	08 39250259
Sáng Tạo	08 39255406
Hợp Nhất	08 39252367
Nova	08 39253863
Compro	08 39250448
Hoàn Long	08 39250898
Greentek	08 39252549
Thiên Phúc	08 39255309
Thiên Long	08 39255551
Lê Phụng	08 39290607

ĐÀ NẴNG:

Vitico	0511 3871838
GCC Đà Nẵng	0511 3653060

QUẢNG NGÃI:

MHQ	055 3825894

QUI NHƠN:

Vi Tính Qui Nhơn	056 3822803
Bảo Châu	056 3828199

NHA TRANG:

Tin Hưng	058 3825081
Tin Học Nha Trang	058 3810822
Sao Kim Nha Trang	058 3510885

DACLAK:

Quang Anh	050 3815123
Toshiba	050 3857585

TIỀN GIANG:

TGN	073 3885885

CẦN THƠ:

Á Châu	071 3832022
TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ	071 3832875

SÓC TRĂNG:

Dũng Kiều	079 3821997

Đại diện phân phối tại miền bắc : **Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thùy Linh** 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

GIGABYTE™

www.gigabyte.vn

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk, GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.